

64
¡MÁS ANÁLISIS!
¡MÁS NOTICIAS!
¡MÁS TRUCOS!
LA REVISTA PARA LOS FANS DE NINT
MC
Nº 39
425 Ptas
2,55 €
Edición española
MAGAZI
¡PÁSATE MAJORA'S MASK!
64
¡EXCLUSIVA!
¡Revelamos cómo acceder a las áreas ocultas de Banjo-Kazooie!
POKéMON CRISTAL
¡Todas las novedades!
¡GUÍAS!
ZELDA MAJORA'S MASK
PERFECT DARK
THE WORLD IS NOT ENOUGH
BANJO TOOIE
¡LA OCTAVA MARAVILLA DEL MUNDO!
00039
8 414090 102780



TODO LO QUE PASA POR TU CABEZA PASA POR... GAME BOY

VUELVE A TU QUIOSCO LA ÚNICA REVISTA DEDICADA EN EXCLUSIVA A TU CONSOLA DE BOLSILLO.

NO TE LA PUEDES PERDER



Número 39 31 de marzo
2001

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.

Redacción:
Es Decir, S.L.
C/Riera Alta, 8, pral. 2ª
08001 Barcelona
E-mail: n64@mcediciones.es

Director edición española:
Sergio Arteaga

Director técnico:
Federico Pérez

Jefe de redacción:
Francisco Carmona

Diseño Gráfico:
Esther Artero

Colaboradores:
Miquel López, Raquel García,
Pepi Martí, J. J. Mussarra, Jaume Muñoz

Dirección Editorial:
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad:
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad de Consumo
Domènec Romera
Pº San Gervasio, 16-20, 080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad
Beatriz Bonsoms
C/Orense 11, 28020 Madrid
Tel.: 91 417 04 83 • Fax: 91 417 05 33

Suscripciones
Manuel Nuñez
Tel. 93 254 12 58

Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Impresión:
ROTOGRAPHIK Tel: 93 574 37 44

Depósito Legal: B-48212/97
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rey, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Polígona Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sudamerica, 1532. 1290, Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: **Huesca y Sanabria** Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac-Delegación
Miguel Hidalgo. 03400 México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados: AUTREY
D.F.: Unión de Voceadores



MC

MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20
Tel.: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
08022 - Barcelona

El Copyright de los artículos que aparecen en este número, traducido o reproducidos de N64 Magazine pertenece o ha sido licencialdo por Future Publishing Limited, UK-98. Todos los derechos reservados. Para más información sobre ésta u otras revistas de Future Publishing Magazines en World Wide Web, contactar con:



El Rey de Vidrio o Braulio el Prudente: así recuerdan crónicas y cantares al hijo de Teodoro el Magnífico y Leocadia de Tizón. Otra de las ironías de la historia. Pues Braulio I no fue frágil o juicioso ni un minuto de su larga vida; antes bien, era fuerte como un asno ¡y no menos estúpido y testarudo!

¡Ja, no hubo nunca un rey tan mentecato y obstinado! Ni tampoco –pronto sabrás por qué- tan exquisitamente capacitado para conservar -y aun centuplicar- el inmenso legado del gran Teodoro.

El sol brillaba el día que nació Braulio, pero a su madre se le heló la sangre cuando, montado en una nubecilla, irrumpió en la alcoba real el Señor de los Duendes.

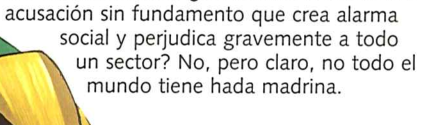
"No os inquietéis, reina Leocadia, no os entretendré, pues sé que visitas más gratas aguardan para presentar sus respetos a vuestro primogénito. Sólo traía un obsequio para el hijo de Teodoro el Saqueador, cuyas huestes han convertido mis bosques en flechas, toneles y lanzas. Y puesto que de mi vergel apenas queda este puñado de serrín, no podría ser otro mi regalo." A renglón seguido, el duende lanzó su maldición: "Príncipe Braulio, que estas migas de mi reino colmen tu testa, algún día coronada. Cabeza coronada, sí, pero... ¡de chorlito, llena de serrín como muñeca de trapo!"

Cuando, a poco de irse el duende, llegó el hada madrina de Braulio, Leocadia lloraba desconsolada. El maleficio no podía conjurarse, pero el hada acertó a contrarrestarlo con un extravagante encantamiento: "Cuandoquiera que estés en un tris de decir un bobada, te acallará un repentino ataque de tos".

Y así fue como, a edad muy temprana, la natural inclinación al disparate de Braulio le procuró fama de sensato y voluntarioso. "¡Qué discreto y sutil es el Príncipe!", se decían sus tutores, acostumbrados a escuchar las mayores necedades de otros regios herederos (en el fondo más sagaces que Braulio). ¡Y qué pronto se ganó el afecto de los caballeros!, quienes se admiraban de que luchara con el arrojo y tesón de un jabato, a pesar de su 'quebradiza' salud.

En los muchos años que siguieron, pasaron por la corte los más afamados médicos y brujos, pero ninguno pudo aliviar los ataques de tos que asaltaban ferozmente a Braulio cuando despachaba con sus consejeros o discutía tratados con reinos vecinos. "¡Tose, cabeza de chorlito, tose!", pensaba entonces la reina madre, conteniendo a duras penas la risa.

La verdad es que debemos estar agradecidos de que ningún encantamiento nos pueda impedir decir las más solemnes tonterías. La libertad de expresión, aunque sea para opinar auténticas burradas, es una de las más altas conquistas del estado de derecho. Por lo tanto, celebremos que las mentes más brillantes suelten alguna barbaridad de vez en cuando. Desde luego, sorprende que a los portavoces de Amnistía Internacional no se les ocurra nada mejor para atraer la atención de los medios de comunicación que afirmar que los videojuegos atentan contra los derechos fundamentales. ¿Era necesario lanzar esa acusación sin fundamento que crea alarma social y perjudica gravemente a todo un sector? No, pero claro, no todo el mundo tiene hada madrina.



SUMARIO



PLANETA 64

ÚLTIMAS NOTICIAS DEL MUNDO NINTENDO

Desde la página 6



64 AL RESCATE

Desde la página 26



SECCIONES

PLANETA 64
ÚLTIMA HORA
La actualidad más candente y las mejores previews

LOS MÁS VENDIDOS

1. THE LEGEND OF ZELDA 2: MAJORA'S MASK
2. MARIO TENNIS
3. POKéMON SNAP
4. MARIO PARTY 2
5. POKéMON STADIUM
6. EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE
7. PERFECT DARK
8. F-1 WORLD GRAND PRIX
9. ZELDA: OCARINA OF TIME
10. MICKEY'S SPEEDWAY USA

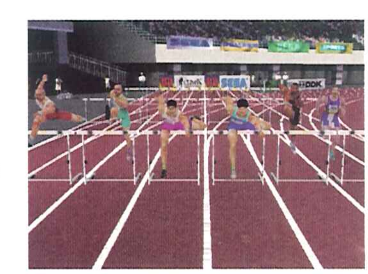
Fuente: Centro Mail
Tel. 902 17 18 19

No cambié, no cambié, no cambié...

Sega vuelve a fracasar... ¡por última vez!

Seguro que los usuarios de Saturn aún recuerdan con rabia cómo Sega los dejó tirados al poco de comprar la malhadada consola. Pues bien, la historia se repite con Dreamcast, porque, según fuentes diversas, Sega suspenderá definitivamente en marzo la fabricación de su máquina de 128 bits. Aunque continuarán lanzándose juegos hasta el primer trimestre de 2002, sobra decir que muy pocos editores querrán prolongar con nuevos proyectos la agonía un tanto impúdica de la pobre desdichada.

Como era de esperar, Sega no ha podido resistir cuatro años consecutivos de pérdidas multimillonarias, y está a punto de emprender una transformación brutal con una meta muy simple: sobrevivir. Para empezar, si todo transcurre según lo planeado, Dreamcast habrá sido la última consola desarrollada por Sega. En adelante, la compañía se concentrará en crear juegos para otras plataformas, entre ellas la Game Boy Advance. Suerte que las portátiles de Nintendo están a prueba de gafes y cenizos.



El excelente Virtua Athlete, de Sega. Nuestro más sincero pésame...

Espejito, espejito ¿quién es la más rica?

Según datos oficiales de Nintendo España, en los 9 primeros meses del año fiscal abril 2000 – marzo 2001, la compañía ha generado una facturación de 19.424 millones de pesetas, lo que representa un incremento del 94% sobre el mismo periodo del año anterior, así como un 81% sobre la previsión de facturación para el total del año.

En este momento, el parque instalado de Nintendo 64 en España es de 620.000 consolas, una cifra respetable pero discreta si la comparamos con las 3,3 millones de máquinas Game Boy que guardamos los españolitos en carteras, bolsillos y escotes.

Nintendo lidera el mercado, tanto en venta de consolas (con un 63,% de cuota) como de videojuegos (con el 49,3%). En ambas categorías, PlayStation supera a Nintendo 64, pero las ventas conjuntas de Game Boy y N64 catapultan a la gran N por encima de Sony.

Son excelentes noticias para los fans de Nintendo: si la gran N tiene las arcas llenas, podrá garantizar un lanzamiento apoteósico para su Gamecube. Nada que ver con Dreamcast, hija de una madre pobre: Sega no ha visto un duro de beneficios en el último lustro.

La Game Cube será una niña bien. No una zarrapastrosa como 'otras'... (¡Qué bordes que somos!)

¡PÓNGAME OTRO MILLÓN!

Nintendo ha anunciado que planea vender 24 millones de Game Boy Advance durante el primer año de vida de la consola. La gran N ha reservado ¡un millón de unidades! para el lanzamiento japonés de la portátil (el 21 de marzo). Son cifras disparatadas si las confrontamos con los 3 millones de PS2 que Sony ha previsto colocar durante el primer año, pero palidecen al lado de los 100 millones de Game Boy que se han vendido hasta la fecha.

"¿CÓMO SE ECRIVE? ¿GEINCÚ?

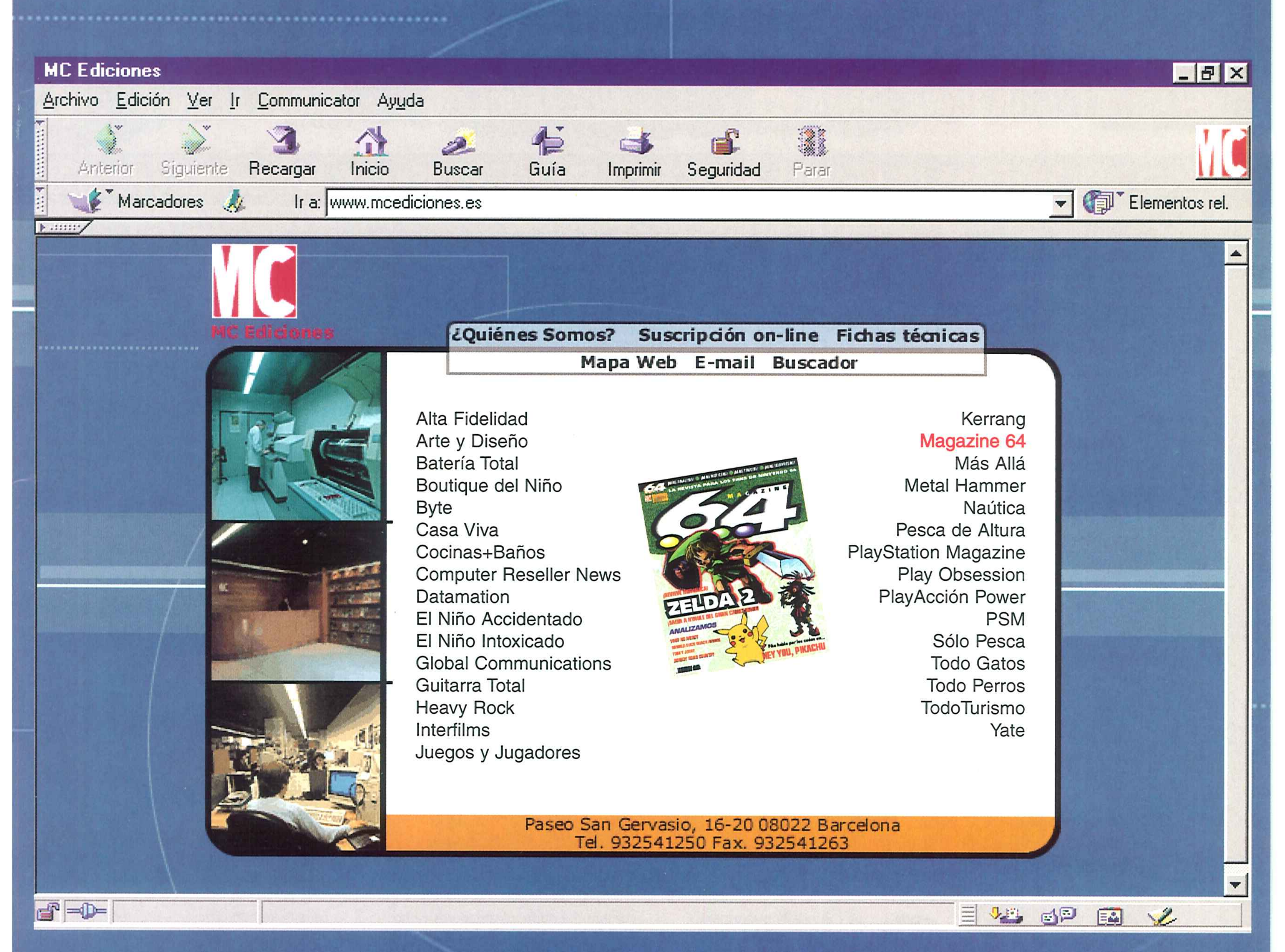
Pensábamos que se escribía así: Gamecube. Todo junto, con 'c' minúscula. Pero ahora resulta que Nintendo ha cambiado de parecer. En un memorando del presidente de Nintendo América, Minoru Arakawa, se exhorta al personal a que aludan a la nueva consola como NINTENDO GAMECUBE, Nintendo GameCube o GCN. ¿Por qué no NGC? ¡Vete a saber! En fin, seguiremos escribiendo Gamecube hasta que Nintendo anuncie oficialmente el nombre y ortografía definitivos.

¡A TUS PIES, QUERIDA!

Empeñada en convertir a la Game Boy en el último grito en complementos para los esclavos de la moda, Nintendo ha encargado a un grupo de diseñadores británicos una línea de zapatos y accesorios con la Game Boy como protagonista. Las creaciones –que llevan incorporadas auténticas consolas GBC– se están dando a conocer en desfiles y bares de moda británicos. Curiosamente, las zapatos no se fabrican en un taller de alta costura súper chic, sino en un local destartalado del tamaño de tu dormitorio. Pura artesanía, sí, pero cada par de zapatos Game Boy cuesta alrededor de ¡¡400.000 pesetas!! A ese precio, cualquiera pisa una mie...

Conecta con la nueva dimensión de MC Ediciones

Más de 30 publicaciones especializadas totalmente a tu servicio!



www.mcediciones.es

TU PORTAL AL FUTURO!



Últimas noticias de los lanzamientos más esperados

INCLUYE INDIANA JONES p9 DANCE DANCE p11 LO QUE SE CUECE... p11

IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS

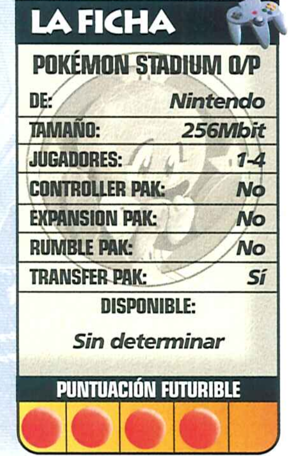


P & R

¿Dices que hay una liga?
En Europa no llegamos a disfrutar de las delicias de torneos extra en Mario Golf y Tennis, pero todo apunta a que en esta ocasión Nintendo sí que incluirá dicha opción para potenciar la venta del producto en el viejo continente. Crucemos los dedos para que a la versión PAL no le falte de nada.



¿Qué es todo ese rollo de la recolección de ítems?
Se ha puesto mucho más empeño en ganar extras en los diversos modos. Si ganas un minijuego conseguirás un montón de ítems que ayudarán a mejorar la actuación de tus monstruos.



LA FICHA

POKÉMON STADIUM O/P	
DE:	Nintendo
TAMAÑO:	256Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	No
TRANSFER PAK:	Sí
DISPONIBLE:	Sin determinar
PUNTUACIÓN FUTURIBLE	



Cuando aparece Phanpy y empieza a demostrar que su problema de gases es más que preocupante, lo mejor que puedes hacer es salir por piernas.

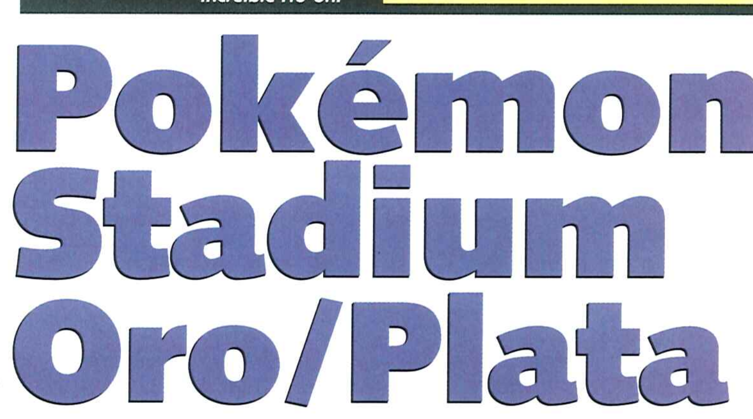


Estamos deseando tener una copia original entre las manos para ver en directo de lo que es capaz el increíble Ho-oh.

¡Cuánta dulzura irradian esas criaturitas! No podemos evitar ponernos sentimentales.

Se admiten apuestas en esta carrera de bichos raros y otras mutaciones similares.

Movimientos nuevos a tutiplé. ¿Es que Gastly nunca se cansará de ser malo?



Pokémon Stadium Oro/Plata

¿Más peleas? ¡Poké bien!

Qué rollo tener que esperar tanto para recibir la nueva oleada de Pokéfiebre. Los Pokemaníacos japoneses y americanos disfrutan ya de la versión para Game Boy, y en América tan sólo faltan un par de meses para que las naves de *Pokémon Stadium Oro/Plata* para N64 arriben a puerto. Y mientras tanto, aquí, seguimos sin fecha definitiva para su lanzamiento.

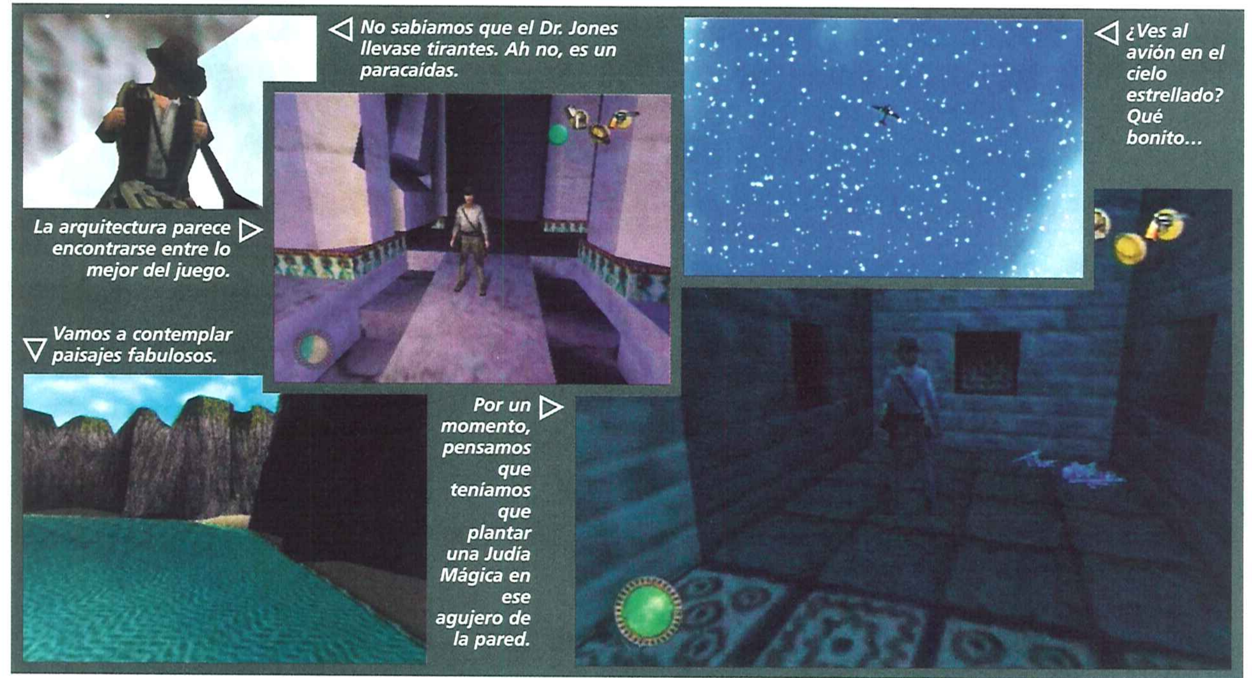
Sin embargo, cuando llegue la hora, esta nueva entrega Pokémonera será una compra obligada. ¡Pero vaya pedazo de compra! En números anteriores ya nos hemos dedicado a echarle unas cuantas flores, haciendo referencia, por ejemplo, a las gloriosas y nuevísimas animaciones de que gozan todos y cada uno de los 251 Pokémon a los que tendrás acceso.

Ésa es la principal diferencia que encontramos en la nueva generación de *Stadium*, pero a tenor de lo bien que fue el juego original para revitalizar el mercado de la N64, no es desde luego como para quejarse.

Sin embargo, también se han realizado algunas mejoras. Por ejemplo, el ataque de cada Pokémon gozará de un efecto más visible en su objetivo; lo cierto es que hay algunas escenas que son para desmayarse.

Entre el resto de novedades se incluye un juego de carreras de primera (al estilo del antiguo clásico *Super Sprint*), cuyo protagonista es Donphan, y una recreación excelente de las ligas Pokémon. Su funcionamiento se asemejará al de los torneos extra que aparecen en las versiones americana y japonesa de *Mario Tennis* y *Golf*. El próximo mes os ofreceremos más información.



No sabíamos que el Dr. Jones llevase tirantes. Ah no, es un paracaídas.

¿Ves al avión en el cielo estrellado? Qué bonito...

La arquitectura parece encontrarse entre lo mejor del juego.

Vamos a contemplar paisajes fabulosos.

Por un momento, pensamos que teníamos que plantar una Judía Mágica en ese agujero de la pared.

Indiana Jones and the Infernal Machine

Imagínate a Lara con orejas puntiagudas...

Entiendes lo que queremos decir? *The Infernal Machine* viene a ser una mezcla de *Zelda* y *Tomb Raider*. Parece una buena manera de definir este juego. Y, además, tanto las aventuras de Zelda como las de Lara contaban con el acompañamiento de una impactante banda sonora orquestal. Y que no se diga que esta restallante creación de LucasArts no los iguala en ese aspecto...

Factor 5 ha aplicado sus maravillosas herramientas MusyX a Indy, con lo que no tendremos tan sólo reproducciones fieles de las emocionantes melodías y marchas de John Williams, sino también el diálogo divertido y fresco de la versión para PC. Aunque esto no sea fundamental para la jugabilidad, a nosotros nos tiene entusiasmados.

Los efectos de iluminación también van a suscitar "ohs" y "ahs". Veremos una dispersión compleja de luz que sólo nos parecía posible en un PC de gama alta y que tiene que causar una gran impresión en el momento en que Indy saquea tumbas antorcha en mano.

Lo que Link no consiguió en ninguna de sus aventuras fue montar en un 4x4 y viajar por todo el país. Pero Indy sí conducirá a menudo a campo traviesa –y viajará en balsa por los rápidos– y parece que también atropellará coyotes salvajes. Un asesino de especies en peligro de extinción como Croft se enorgullecería de él.

Después de matar a coyotes, rusos, no muertos y enigmáticos robots malignos, Indy tendrá que hacer frente a unos puzzles diabólicos. Recuerda que sólo pueden pasar los penitentes...

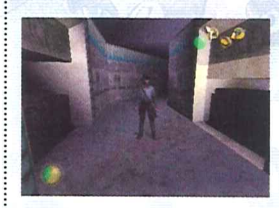


¿Ves el mechero que sostiene Indy? Parece importante. Debe de utilizarse en algún puzzle.

Suponemos que tendrás que quemar esa telaraña como en Ocarina of Time.

P & R

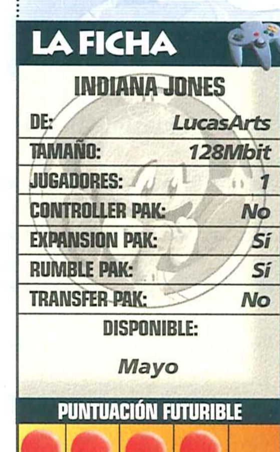
¿Dónde transcurre la aventura?
En lugares muy atractivos. Los juegos en los que se mezcla la arqueología y la acción son célebres por sus maravillosos e imponentes escenarios. Indy se paseará por zonas como la montaña de Tjan Shan, el Kazajstán, la Torre de Babel, la tumba del rey Nub y las Pirámides Aztecas de Teotihuacán.



¿Algún recorrido en vagoneta de mina?
Por supuesto. Fue Indy quien empezó esa moda...



Entonces, ¿qué tenía de malo la versión para PC?
Muchas cosas, pero lo peor de todo era el sistema de control. Aunque se empleara un pad de control, Indy pasaba del reposo al galope sin solución de continuidad. Y se requería demasiada precisión en los saltos. La combinación de estos problemas ocasionaba muertes continuamente. Pero ahora todo está solucionado.



LA FICHA

INDIANA JONES	
DE:	LucasArts
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Mayo

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

GO! GO!

Historia del arte

¿Ya has pensado qué vas a dejarle a tu progenie en herencia? ¿Un castillo en el Loira? ¿Un Cézanne? ¿Un palco vitalicio en La Scala de Milán? Anda, préndele fuego a toda esa basura e invierte en el valor más seguro: la colección Magazine 64. Apresúrate: el Guggenheim nos está haciendo ofertas muy suculentas.



21 Análisis de *F1-WGP 2, Quake II, Rampage Universal 2.*
22 Análisis de *Shadowman, WWF Atttitude, Mario Golf, Re-Volt, The New Tetris.*
23 Análisis de *Hybrid Heaven, World Driver Championship, Tonic Trouble* y *Monster Truck Madness.*
24 Análisis de *Jet Force Gemini, Rayman 2, Magical Tetris Challenge, Rugrats: Treasure Hunt.*
25 *Donkey Kong 64, Super Smash Bros, Turok Rage Wars, Rainbow Six, Roadsters, Earthworm Jim 3D, Knockout Kings 2000, Rocket: Robot on Wheels, Michael Owen's WLS 2000, Chef's Luv Shack, Xena: Warrior Princess, Worms Armageddon, 40 Winks, WWF Wrestlemania.*
26 Análisis de *Resident Evil 2, Ready 2 Rumble Boxing, NBA JAM 2000, Armorines, Road Rash 64, WCW Mayhem*… Trucos y guía de *Donkey Kong 64.*
27 Análisis de *South Park Rally, NBA Live 2000, Toy Story 2, A Bug's Life*… Trucos y guías de *Donkey Kong 64, Jet Force Gemini* y *Smash Bros.*
28 Análisis de *Castlevania 2, Supercross 2000, PGA European Tour Golf, Top Gear Rally 2, Nuclear Strike.* Librito especial con trucos para *Pokémon Rojo* y *Azul.*
29 Análisis de *Ridge Racer 64, Battle Tanx, Cyber Tiger, Vigilante 8 (2), ECW Hardcore, Hydro Thunder, J.M. Supercross 2000, Tarzan.* Trucos y guías de *Donkey Kong 64, South Park Rally* y *Resident Evil 2.*
30 Análisis de *Pokémon Stadium, Daikatana, Operación Winback, Tony Hawk's Skateboarding.* Guías de *Ridge Racer 64* y *ECW Hardcore Revolution* y libro de retos.
31 Análisis de *Perfect Dark.* Guías de *Pokémon Stadium, Res Evil 64, Tony Hawks's Skateboarding* y *Operación Winback.*
32 Análisis de *International Track & Field* y *Pokémon Amarillo.* Guías de *Pokémon Stadium, International Track & Field* y *Zelda Ocarina of Time.*
33 Análisis de *Taz Express, Top Gear Hyperbike, NBA In The Zone, Space Invaders,* Librito especial con trucos para *Perfect Dark.*
34 Análisis de *Pokémon Snap, Perfect Dark GB* y *Turok 3 para N64* y *Game Boy.* Superguía especial de Perfect Dark y trucos de *Pokémon Rojo/Azul.*
35 Análisis de *ISS 2000, Mario Party 2, Blues Brothers 2000* y *Duck Dodgers.* Super reportaje especial de la Gamecube y trucos de *Pokémon Snap* y *Perfect Dark.*
36 Análisis de *Mario Tennis, San Francisco Rush 2049* y *Hercules: The Legendary Journeys. Entrevista especial a Miyamoto* y trucos de *Pokémon Snap* y *Mario Party 2.*

Consigue los números anteriores de Magazine 64
a 375 ptas. cada uno (+ 400 ptas. de gastos de envío)
Rellena este cupón y envíalo a Magazine 64, Suscripciones
MC Ediciones, S.A. Paseo San Gervasio, 16-20. 08022 Barcelona

Nombre y apellidos: ....

Calle: ....

Población.............................. Código postal: ....

Provincia: ....

Teléfono: ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

4 ❑ 5 ❑ 6 ❑ 7 ❑ 8 ❑ 9 ❑ 10 ❑ 11 ❑ 12 ❑ 13 ❑ 14 ❑ 15 ❑ 16
❑ 17 ❑ 18 ❑ 19 ❑ 20 ❑ 21 ❑ 22 ❑ 23 ❑ 24 ❑ 25 ❑ 26 ❑
27 ❑ 28 ❑ 29 ❑ 30 ❑ 31 ❑ 32 ❑ 33 ❑ 34 ❑ 35 ❑ 36 ❑

Forma de pago
❑ Contra Reembolso
❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
❑ Tarjeta de crédito

VISA (16 dígitos) (caducidad)
Nº ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ / ❑❑❑❑

American Express (15 dígitos)
Nº ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ / ❑❑❑❑

Nombre del titular: ....

Firma:



◁ Jaimito, Jorgito y Juanito, los patitos más repelentes de la historia de los dibujos animados.

Que nadie se sorprenda al descubrir que Pluto no es el Travolta de los videojuegos. ▽

Hay un montón de melodías a tu disposición. Seguro que te suenan todas. ▷

Deberás resolver algún que otro puzzle para acceder a nuevas melodías Disney. ▽

Ésta es la alfombrilla que necesitas para controlar el juego. Éste no es su tamaño real, claro está. ▷

Dance Dance Revolution

Sal a bailar con Disney.

Te parecerá de risa, pero lo cierto es que este juego de bailoteo protagonizado por las mascotas de Disney arrasó en la última edición del Spaceworld de Tokio. Tendríais que haber visto las interminables colas de chavales nipones ansiosos de mover el esqueleto al ritmo que marcaban Mickey y sus amigos.

Dance Dance Revolution no se controla mediante el joypad de la N64, sino con una esterilla de plástico que se conecta directamente en el puerto del mando. En el juego, los iconos de dirección se deslizan por la pantalla al ritmo de las melodías más conocidas de Disney y tu labor consiste en conseguir que tus pies pisoteen las flechas correspondientes en la esterilla. En los niveles más complicados deberás brincar a una velocidad considerable, al tiempo que Mickey, Minnie, Chip y Chop y demás bailotean en pantalla para darte ánimos.

Aunque nos dé un poco de vergüenza admitirlo, lo cierto es que, una vez liberado de todo tipo de prejuicios, puedes llegar a pasártelo pipa descargando tensiones al ritmo que marque el perrito Pluto. Y, además, va de perlas para hacer ejercicio. Lo malo es que su lanzamiento en Europa todavía está por ver...

P & R

¡Pero yo soy un bailarín patético!
No te preocupes. Lo peor que te puede pasar si te haces un lío con los pies es que tu puntuación no sea espectacular. Eso sí, si eres un Chayanne en potencia, los personajes Disney que aparecen en pantalla estarán visiblemente más emocionados.

¿Qué tal están las canciones?
Pues lo que cabría esperar de Disney. Versiones bailongas de las bandas sonoras más famosas además de composiciones originales que versan siempre sobre los encantadores animalillos. En total hay unas doce canciones.



Parece un tanto primitivo.
Sí. Konami se ha decidido por un aspecto en 2D de dibujos animados que no parece sacar excesivo provecho de la N64 (poca velocidad de animación disfrutarás con cada personaje). Decepcionante, si bien la oportunidad de poder ver al pobre Pluto con la lengua fuera y bailoteando sin ritmo de un lado a otro de la pantalla es para no perdérsela.

No está mal. ¿Pero por qué los de Konami no editan *Metal Gear Solid* y se deja de tonterías?
Buena pregunta.

LA FICHA

DANCE DANCE REVOLUTION	
DE:	Konami
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	No
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

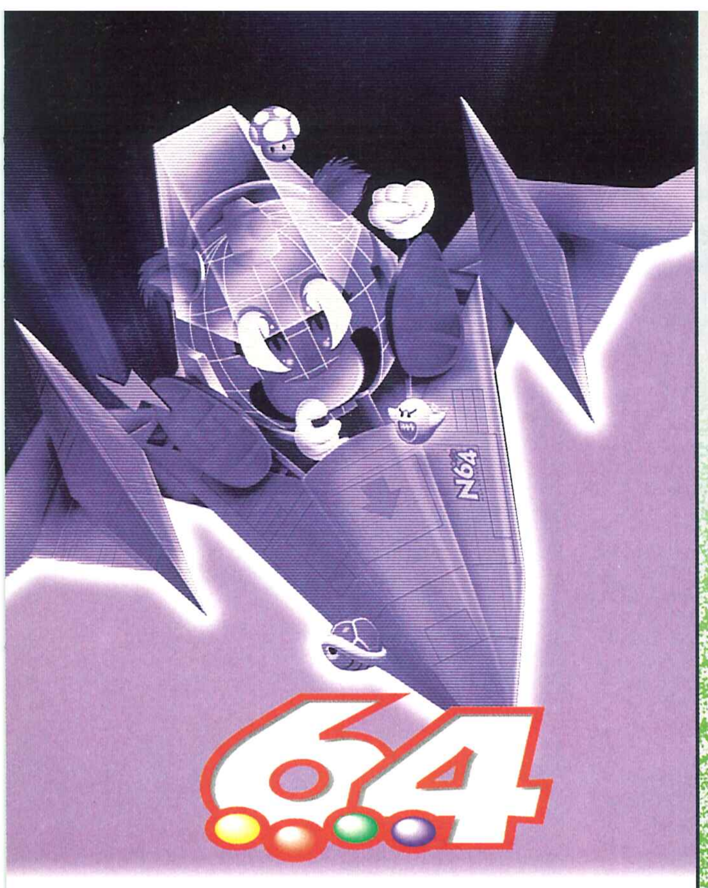
PUNTUACIÓN FUTURIBLE

LO QUE SE CUECE EN LA INDUTRIA

Internet puede llegar a ser algo muy divertido. Aunque en teoría es el medio de comunicación más potente que se ha creado jamás, uno no puede creerse todo lo que lee; hay gente a la que encanta inventarse historias. Y este mes hemos leído más tonterías que en toda nuestra corta vida anterior. A pesar de que todo apunta a que el lanzamiento en Estados Unidos de la Gamecube se producirá a finales de este año (al menos, según Nintendo América), circulan rumores extraoficiales que aseguran que no resulta tan fácil desarrollar para esta consola como dice Nintendo: el disparate alcanza dimensiones estratosféricas al afirmar que los títulos de lanzamiento más importantes no estarán listos antes de que acabe el año, sino que deberán esperar hasta el 2002.

Evidentemente, hay que hacer caso omiso de tanta patochada. De todos son conocidos los continuos retrasos de Nintendo, pero estamos más que seguros de que los de la gran N saben que esta vez no pueden producirse fallos. La llegada de la X-Box de Microsoft está a la vuelta de la esquina, por lo que no pueden permitirse el lujo de retrasar el lanzamiento de la Gamecube. Además, los chicos de Electronic Arts Canada, para acallar de una vez por todas los rumores que hablan de la supuesta complicación para desarrollar para la Gamecube, han sacado a la luz sus kits de desarrollo. Parece ser que, mediante las primeras pruebas realizadas (que consistían en poner en marcha la consola para ver qué es capaz de hacer), consiguieron que la consola funcionara a una velocidad de unos 14 millones de polígonos por segundo, y eso con todas las texturas, efectos de luz y demás activados. Además, aseguraron que se trataba de una velocidad estimada a la baja, ya que una vez le pillen de verdad el tranquillo a la maquinita, la Gamecube será capaz de eso y de mucho más. Si comparamos estas cifras con los 10 millones de polígonos que es capaz de desarrollar la PlayStation 2 en la actualidad, nadie puede negar que el futuro se presenta de lo más prometedor.

EA también ha confirmado que trasladarán su excelente juego de snowboard SSX a la GC, al que seguirá, con toda seguridad, un título de bicis de montaña, otro de la saga Madden y la correspondiente secuela de FIFA. Buenas noticias, ¿no? Nos vemos el mes que viene.



VISIÓN DE FUTURO

Desciframos las claves ocultas de los grandes lanzamientos para N64

este mes

¿TODAVÍA QUIERES MÁS?

¿Pero es que no sabes que lo bueno, si breve, dos veces bueno?

Algo desagradable ha irrumpido entre los hielos.

Dentro de muy poco podrás explorar el tubo digestivo de este personaje. No lo dudes.

Si llegaste a dominar las motos de Jet Force, no tendrás problemas con esta pista de arena.

Las escenas de corte son una maravilla.

He aquí a la bella Krystal... pero, ¿dónde está su amigo el pterodáctilo?

Por desgracia, no puedes competir con la moto contra un amigo.

LA FICHA

DINOSAUR PLANET	
DE:	Rare
TAMAÑO:	512Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



◁ El juego empieza con esta batalla aérea contra un gigantesco galeón.

Algo se esconde en ese árbol de la izquierda... ▽

△ El punto débil de casi todos los jefes de Rare... el ojo gigante.

¿Es un hámster el que dirige esos peligrosos canales de fuego? Qué disparate. ▷

El bastón de Krystal puede matar a todos los habitantes del planeta, salvo a los más resistentes. ▽

◁ La calidad cinematográfica de los gráficos es apabullante.

Algo nos dice que éste es de los malos. ▷

DINOSAUR PLANET

parte jurásico

Pues vaya. En nuestro número 32 hablamos de la posibilidad de que *Dinosaur Planet* apareciera a finales del año 2000 si todo acontecía de acuerdo con lo previsto. Siete meses más tarde, aquel RPG de apariencia cautivadora ha desaparecido totalmente de los planes de lanzamiento.

Pero no todas las noticias son malas. Después de que corrieran rumores de que el juego se estaba desarrollando ahora para Gamecube, un airado portavoz de Rare aseguró que "aún estamos trabajando en *Dinosaur Planet* para la N64". Y, por lo que llevamos visto, la laaarga espera quedará olvidada tan pronto como los asombrosos paisajes prehistóricos de *Dinosaur Planet* y su jugabilidad semejante a la de *Zelda* lleguen a las pantallas.

Podemos decir que *Dinosaur Planet* es obra del mismo hechicero que conjuró *Jet Force Gemini*, puesto que los claros circundados por el follaje, los bosques otoñales y los gélidos campos de Animus, el planeta de los dinosaurios, comparten el grafismo limpio y terso de aquel 'shoot' em up del espacio. Pero no sólo eso te resultará familiar. Tienes el control de dos héroes gemelos, Sabre y Krystal, quienes corren y saltan como Juno y Vela; también encontrarás una sección de carreras de motos, aunque ambientada en pistas de hielo y arena, más que en el mundo alienígena de *Jet Force. E*, inevitablemente, en uno de los niveles tendrás que explorar por dentro el sanguinolento y palpitante intestino de un colosal monstruo.

Pero, por otra parte, la mezcla de plataformas, juego de rol y combates en *Dinosaur Planet* queda muy lejos del desenfrenado combate de *Jet Force*. Sabre, por su parte, tiene que cazar a unas extrañas setas saltarinas que se alejan cuando te acercas y competir con mutantes reptíleos de color púrpura en las veloces motos. Entre tanto, Krystal combate con esponjas flotantes, pelea con gigantescas amígdalas transparentes mediante un uso del Gatillo-Z al estilo de Zelda y salta para evitar los láseres. Lo más intrigante es que ambos personajes pueden dirigir también a una pareja de simpáticos dinosaurios ayudantes, Tricky y Kyte, para que les descubran secretos, encuentren objetos y creen diversiones.

Rare acaba de hacer públicos tres nombres de niveles: Warlock Mountain, Swapstone Hollow y Discovery Falls, y todos ellos prometen un sofisticado sistema climático, con sombras, reflejos y colores que se transforman con la luz cambiante de la noche y el día. Los niveles son enormes –al igual que en *Zelda*, puedes descubrir un bosque o cabaña en el horizonte e ir a explorarlo- y están abarrotados de personajes con los que puedes interactuar. Al igual que en *Conker's Bad Fur Day*, los personajes de *Dinosaur Planet* mueven los labios y cambian de expresión facial de manera sincronizada con lo que dicen... es asombroso.

GRÁFICOS ***Los personajes de Dinosaur Planet mueven los labios y cambian de expresión facial de manera sincronizada con lo que dicen.***

Entonces, ¿cuándo saldrá este juego? Suponemos que aparecerá primero en EE.UU., probablemente hacia septiembre, para que su lanzamiento no quede demasiado cerca del de *Conker* en marzo, y llegará a Europa hacia diciembre. Como *Pokémon Stadium Oro/Plata* y *Mario Party 3* saldrán por la misma época, aguardamos con impaciencia que los días empiecen a acortarse.

CONTINUARÁ... En los próximos meses hablaremos mucho sobre *Dinosaur Planet*.

¡NUEVAS CAPTURAS DE LA MARATÓN DE LOS MINIJUEGOS!



Apunta bien con la manguera y asegúrate de que tu ayudante bombee con fuerza. Si no, esos niños hoguera podrían quemarte el trasero. Es sensacional.

Cuanto más rápido golpees el botón A, mayor será la velocidad del cohete. ¡Prepara los dedos!

Los nuevos escenarios en 2D son maravillosos. Como en Paper Mario.

La animadísima carrera por estos túneles tortuosos contiene los gráficos más impresionantes de Mario Party 3.

No podía faltar la pista de hielo poblada por gigantescos hombres de nieve.

Si aterrizas en una de las Baldosas de Combate, viene Bowser a darte marcha.

La pintura grande se parece a una de las tres pequeñas. Pero los Bob-ombs no te ayudan a descubrir de cuál se trata.

MARIO

LA FICHA

MARIO PARTY 3	
DE:	Nintendo
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

La llegada a Japón de la tercera y última entrega de *Mario Party* es, indudablemente, un motivo de alegría pero, al mismo tiempo, de tristeza porque, como *Paper Mario* ya lleva meses vendiéndose en aquel país, *Mario Party 3* va a ser la última noticia que reciban los nipones del pequeño y mofletudo fontanero en la N64.

Pero, al encontrarse en las capaces manos de Hudson, Mario tiene asegurada una fiesta de despedida memorable en *Mario Party 3*. Dispone de un modo multijugador totalmente nuevo con el que los jugadores pueden unirse a Koopas, Bob-ombs y Boos controlados por el ordenador, aparte de una mejora general del juego que garantiza que no habrá momentos de aburrimiento en ninguna de las siete áreas temáticas. Y no podemos olvidar los 70 minijuegos, algunos totalmente nuevos y otros basados en los mejores de los antiguos *Mario Party* pero, en todo caso, motivo siempre de las mismas risas que conocimos con los multijugadores del resto de la serie.

TECNOLOGÍA ***No habrá momentos de aburrimiento en ninguna de las siete áreas temáticas.***

Fiel al tema de la despedida, Hudson ha vuelto sobre glorias pasadas de Mario en algunos de los minijuegos de *MP3*. La versión en 2D de los "lanzamientos de Bowser" de Super Mario 64, un tiro al hoyo claramente basado en *Mario Golf* y una carrera de botonazos, en 2D, por unos agradables escenarios retro a la manera de *Mario Land*, junto con Bullet Bills, Goombas y esas colinas verdes y redondeadas con ojos por las que Mario ha corrido durante casi 20 años. Hemos descubierto incluso un guiño a *Mario Tennis*, porque Waluigi y Daisy aparecen por primera vez como personajes jugables en *Mario Party*.

Todo ello, además, con un agradable sabor a dibujos animados. Los fondos y

La caza del pollo de este minijuego para dos es tremendamente divertida.

Luigi toma la delantera en el juego de las bolas de nieve. Para demostrar que no es tan esmirriado como creíamos.

Se ofrecen 70 minijuegos, a cuál mejor.

Por fin podremos acribillarle la jeta a Toad. ¡Hurra!



PARTY 3

una ojeada a MP3

los marcados contornos de los personajes tienen fuertes reminiscencias de *Paper Mario*. Pero esto no impide que encontremos alguna sorpresa visual, como los ángulos cinematográficos de la cámara y los cegadores reflejos en la carrera de vagonetas mineras en 3D, así como un velocísimo movimiento 3D en visión en tercera persona en la granja, donde dos jugadores tienen que perseguir a un pollo que aletea frenéticamente. Los mismos escenarios tienen más animación y son más bonitos que sus estáticos predecesores.

Por fortuna, los minijuegos son sencillos y fáciles de entender, como siempre, y la capacidad de Hudson para inventar juegos breves y originales no parece agotarse. Participarás en una competición con bolas de nieve, en una prueba de pesadilla en la que habrás de sostenerte sobre una rueda que gira a toda velocidad, en una carrera sobre una cinta transportadora en llamas, en una batalla por hacer caer cocos de una palmera y, lo mejor de todo, una atracción de feria estilo "mide tu fuerza" en la que Bowser se lleva puñetazos a mansalva en la sesera. También han regresado las Bumper Balls y la espléndida y disparatada competición con balones de playa. ¡Hurra!

Aunque *Mario Party 3* ha subido muy alto en las listas de ventas japonesas –en el momento de escribir esto se hallaba en un impresionante cuarto puesto-, Nintendo no prevé lanzarlo en Europa hasta el próximo noviembre. Teniendo en cuenta que aún estamos disfrutando de *Mario Party 2*, no está nada mal.



Otra prueba de martilleo de botones.

Han mejorado incluso la pantalla de opciones.

CONTINUARÁ... Seguiremos atentos el lanzamiento de este juego.

CÓMO FUNCIONA

Al igual que el juego original, *Banjo-Tooie* es un periplo a la caza y captura de Jiggies, unas piezas de puzzle doradas. Conseguirás una cada vez que resuelvas un puzzle o liquides a un jefe, y hay un total de 100 repartidas a lo largo de ocho niveles principales y la zona central que hace de núcleo, la Isla O'Hags. Sin embargo, para acceder al siguiente nivel no basta con embolsarse las preciadas piezas: también hay que resolver uno de los puzzles de Jiggywiggy, y buscarse la vida para adivinar el mejor modo de dar con la entrada del nivel, una vez hayas conseguido abrirla. No te equivoques: no te encuentras ante un juego al que puedas dedicarle tan sólo los intermedios de tu serie favorita.



△ La foto del puzzle se mueve. No te será fácil completarlo.



◁ Este tipo te dice cuántas Jiggies tienes. ¡Pero si no tiene boca!



△ Esas marcas las ha dejado la máquina de Grunty que mató a Bottles. ¡Venganza!



△ Cuando te transformes en una abeja, podrás seguir volando a Mumba.

INVESTIGACIÓN ESPECIAL

BANJO-

¡Los yankies aún lo están desempacando, y nosotros ya nos lo hemos merendado!

LA FICHA

BANJO-TOOIE	
DE:	*Rare*
TAMAÑO:	*256Mbit*
JUGADORES:	*1-4*
CONTROLLER PAK:	*No*
EXPANSION PAK:	*No*
RUMBLE PAK:	*Sí*
TRANSFER PAK:	*No*
DISPONIBLE:	*Primavera*

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

Ahora que *Mickey's Speedway* ya vuela en libertad, Rare puede, por fin, dedicarse a producir material del bueno. En el 2001, los desarrolladores británicos recuperarán del olvido a *Dinosaur Planet*, acabarán de buscar tacos en el Diccionario Etimológico de Vocablos Soeces para completar de una vez por todas *Conker* y, por último, nos ofrecerán la versión definitiva de *B-T*.

Merced a un casi imperceptible rastro de pequeñas pistas que, a duras penas, podía seguirse en *Banjo-Kazooie*, nosotros hace tiempo que sospechábamos ciertas cosas que podían esperarse de la secuela. Ya sabíamos que incluiría un nivel de lava, ya que el camello Gobi lo visitó al final de *B-K*. También supusimos que aparecería una tierra prehistórica, ya que Mumbo comentaba: «me guardo mi hechizo del T-Rex para el próximo juego». Pero lo mejor de todo es que, gracias a fuentes bien informadas, estábamos seguros de que, mediante un método súper secreto de Rare, el cartucho de *Banjo-Tooie* nos ayudaría a abrir un montón de zonas cerradas del juego original.

Ahora tenemos en nuestras manos un cartucho americano completo, y podemos confirmar sobre seguro que todas esas sospechas eran ciertas. Además, hemos descubiertos muchas otras novedades. Tras el éxito de *B-K* y *Donkey Kong 64*, ¿atacará de nuevo Rare para poner las cosas difíciles a Nintendo y a su todopoderoso Mario? Pasa página, y hallarás todas las respuestas...

Las Investigaciones Especiales de N64 nos pueden llevar allende los mares, pero esta vez no cruzamos el charco más allá de Twycross, en Inglaterra, para visitar el cuartel general de Rare.





Un paseo entre dinosaurios por cortesía de los hechizos de Mumba.

Un pez-globo demasiado hinchado y con la piel repleta de pinchos. No me extraña que sea un enemigo.

TOOIE

Este tipo algo tiene que ver con el enlace entre B-T y B-K. Lo malo es que todavía no sabemos el qué.

En B-T puedes ver con claridad en la distancia, y la pantalla no sufre ni un ápice aunque sucedan un montón de cosas a la vez.

El aire es escaso en según qué tramos: no lo malgastes explorando esta zona, sobre todo si eres una bola de nieve.

PRESENTACIONES

La lista de personajes de *Banjo-Tooie* presenta varias novedades; unos cuantos estarán dispuestos a ayudarte, y otros a hacerte la vida imposible.

JAMJARS

Aunque Bottles ha muerto, su hermano Jamjars está dispuesto a ofrecerte nuevos movimientos. Lo malo es que para dar con él en cada nivel sudarás tinta. Y no digamos de las notas musicales que te pide a cambio de sus favores.

KLUNGO

A pesar de que su ama Gruntilda es más malvada que el hijo ilegítimo de Pinochet y la señorita Rottenmeyer, Klungo le jura fidelidad, y en el juego aparecerá hasta tres veces para retarte y darte a probar sus pociones mágicas. Menos mal que los huevos explosivos bastan para deshacerte de él.

MUMBA

Te transformará en mil y una cosas, desde una lavadora hasta un Tyrannosaurus Rex, aunque sin duda su mejor trabajo es la bola de nieve imparable en la que te transforma en Hailfire Peaks.

MUMBO

Quizá esta vez sí puedas controlarlo, pero tampoco sirve de mucho. Lo único que debes hacer es dar con una plataforma de Mumbo, quien llevará a cabo un hechizo que animará a las estatuas, fundirá el hielo, o hará desaparecer los brillantes arco iris.

GO! GO!

¡JINJO!
Los Jinjos, aquellas criaturillas como duendes que no paraban de aullar como lobos hasta que las rescatabas, vuelven a la carga en *Banjo-Tooie*. Esta vez, si das con todos los de un color en concreto obtienes una Jiggy; lo malo es que también entran en escena los endiablados Mingys, muy parecidos a los Jinjos: como te acerques a ellos, te freirán con sus pistolas atontadoras. ¡Serán...

MAGIA ANIMAL

Puedes aprender un montón de movimientos nuevos, a cual más espectacular, gracias al topo Jamjars, el sustituto de Bottles en esta entrega.

AGARRE LAPA

Éste es uno de los primeros movimientos que aprenderás. Utilízalo para colgarte de las cornisas y desplazarte a zonas secretas, al tiempo que Kazooie picotea con B para acabar con toda presencia indeseable que ose acercarse.



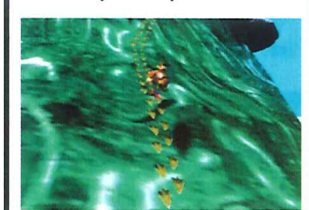
PICO PERFORADOR

Salta a lo alto de una roca, pulsa A y Z, y Kazooie se pondrá manos a la obra como si de un martillo pilón se tratara. Va de perlas para embolsarte monedas de oro en el Lago Jolly Roger.



GARRA TREPADORA

Si ves huellas de pájaro que suben por una pared vertical, lo más probable es que, por la zona, encuentres un par de botas-ventosa. Tales botas permiten a Kazooie desafiar las leyes de la gravedad y caminar por las paredes.



TOMA HUEVOS

Al igual que en *Donkey Kong 64*, *Kazooie* puede disparar huevos en primera persona. Hay cinco tipos de huevo, entre los que se incluyen unos de fuego y otros de hielo, así como pájaros mecánicos explosivos dirigidos por control remoto.



ATAJOS

En los colosales niveles de *Banjo-Tooie* hay túneles secretos que sirven de atajos que resultan vitales para resolver los puzzles más difíciles del juego. Aquí tienes un ejemplo de su funcionamiento.

1 En Terrydactyl Land descubrirás a este cavernícola tiritando. Te suplicará que le des calor y comida.





2 Avanza por los túneles de la caverna y llegarás a Witchyworld. Recoge una hamburguesa con patatas en las tiendas, y vuelve atrás...

3

ME NEED FOOD YOU GOT! YOU GIVE?

3 ...para alimentar a los cavernícolas hambrientos. Sin embargo, todavía deben calentarse, y los huevos no parecen servir para mucho.



4 De vuelta en la entrada de Witchyworld, Mumbo transformará a Kazooie en un dragón con aliento de fuego...

5 ...pero sólo si descubres el Superglowbo. Está al final de un túnel que conduce a un tramo secreto de Hailfire Peaks.





6 El Kazooie dragón puede encender las antorchas de los cavernícolas. Ya tienes otra Jiggy.

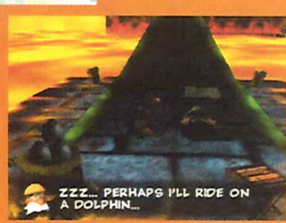


SABREMAN

Busca detrás de uno de los riscos helados de Hailfire Peaks y descubrirás a un tipo que lleva un salacot (gorro de explorador). Descongélalo y descubrirás que no es un viejo cualquiera: se trata de Sabreman, la estrella de varios de los títulos de Rare de principios de los 80 para ZX Spectrum, época en la que la empresa se llamaba Ultimate Play The Game. Tanto el amuleto que lleva como la tienda que encontrarás en otra parte del nivel hacen referencia al juego Sabre Wulf, de Ultimate, pero lo mejor de todo es que se pone a preguntarse en voz alta si en el futuro montará a lomos de un delfín. ¿Querrá Rare decir con ello que planea incorporar al viejo aventurero a algún proyecto para Gamecube?



En Killer Instinct hay un personaje de Sabre Wulf. ¿Querrá eso decir que KI3 aparecerá en la Gamecube? ▷





Por primera vez, el oso y el pájaro pueden independizarse. Pero recuerda que en la cooperación está la clave del éxito.

1 En primer lugar, deberás encontrar las plataformas de Banjo y Kazooie y pulsar A. "Libertad", grita Kazooie.

2 Los movimientos de Banjo son más limitados cuando va solo, pero seguro que logrará llegar hasta este interruptor especial.

3 Pulsa A y pasarás a controlar a Kazooie, que puede deslizarse sin el peso de Banjo.

4 Llévala hasta su propio interruptor y esa puerta gigante se abrirá.

5 Más adelante, deberás utilizar la capacidad de Kazooie para Incubar y poder sacar a los dinosaurios de los huevos.

6 Y meter a Banjo dentro de su saco para protegerle de la lava y de las hediondas aguas residuales.

Huevos explosivos: la excusa perfecta para hacer gala de efectos especiales de primera.

MULTIJUGADOR

Nos encantaría decir que el modo multijugador de *Banjo-Tooie* es completísimo, pero correríamos el riesgo de quedarnos muy cortos. Todos los subjuegos de la aventura en solitario están disponibles para cuatro jugadores (en total, unos doce juegos diferentes, incluyendo los tramos de disparos en primera persona en los pozos mineros laberínticos, y el frenético nivel de Mayan Kickball.) Los deathmatch al más puro estilo *GoldenEye*, sobre todo, son increíbles, con opciones tales como matar de un solo tiro, o juego en equipo. Si lo comparamos con *GoldenEye*, o con los sujuegos de *Mario Party*, uno llega a la conclusión de que ninguno de los modos para cuatro jugadores de *Tooie* es tan espectacular, pero sin embargo es una opción que siempre resulta bienvenida.

PLATAFORMAS POSTMODERNAS

Banjo-Tooie no se toma en serio ni a la de tres, y los gags son continuos a lo largo de toda la aventura. Los jugadores no paran de recordarse a sí mismos que no es más que un juego, por doquier aparecen logos de Rareware, y antes de enfrentarse a un jefe o a un puzzle, Kazooie lanza unas miradas de perdonavidas como ya le vale, como suele ser habitual en otros juegos de plataformas "serios". ¡Igual acaba con los nervios de más de uno!



Los pequeños divertimentos son mucho más numerosos que en *Banjo-Kazooie*, y además, tremendamente divertidos.

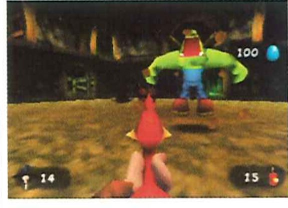
POR EL ARO

El subjuego de Pasar por el Aro, que se esconde subrepticiamente en el castillo de Witchyworld, obliga a Kazooie a saltar por una serie de aros con la ayuda de las Botas Botantes. Es mucho más difícil de lo que parece.



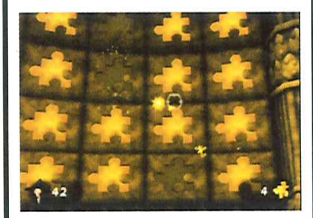
PRIMERA PERSONA

Estos desafíos aparecen cada dos niveles, y suelen tratarse de una carrera contra el crono en la que debes buscar y disparar contra unos objetos en un laberinto diseñado por un loco. Recuerda que no puedes disparar a los barrenos de TNT...



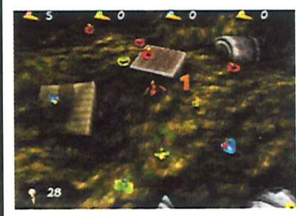
PIEZAS DE ORO

Una auténtica pesadilla en Cloud Cuckooland. Agarra a Kazooie y dispara huevos a las piezas de puzzle doradas que hay en las paredes. Debes acertar a 90 en tan solo 45 segundos. Es casi imposible.



GÉRMENES BASURERO

Otro subjuego de Cloud Cuckooland que encontrarás dentro de un basurero del tamaño de un rascacielos. Puedes cargarte a los cachondos gérmenes mediante el movimiento giratorio de Kazooie Wing Whack. Es bastante fácil.



GO! GO!



JEFES

A *Banjo-Kazooie* no le fue nada mal sin jefes, y sin embargo *Banjo-Tooie* está hasta los topes de enemigos enormes y con una mala gaita de cuidado, como por ejemplo los dinosaurios inflables o los gemelos robóticos de Mumbo Jumbo. Sin embargo, cuando te los cargas, se limitan a darte una Jiggy en lugar de abrirte una zona nueva, de tal modo que puedes pasar de todos los jefes y aun así completar el juego. Eso sí, la batalla final con la Gruntilda resucitada es inevitable; además de la batalla, deberás completar una serie de preguntas con respuestas abiertas que la bruja te hará con relación a los niveles y personajes del juego, como si de una versión actualizada del concurso tipo trivial de *B-K* se tratara. De hecho, si le quitas el sombrero y le colocas unas cejas con vida propia, lo cierto es que Gruntilda se le da un aire a Carlos Sobera, el presentador de ¿Quiere ser Millonario?

El Lavabo Loggo vuelve a la carga, y en esta ocasión te obliga a limpiar la taza. ¡Qué asco!

Hay un montón de efectos de luz al más puro estilo Donkey Kong 64 a lo largo de todo el juego. Rare sabe muy bien lo que se lleva entre manos.

El prospector de Glitter Gulch Mine mantiene una relación demasiado sospechosa con su rata. Será mejor que no te acerques demasiado.

Mumbo está escondido en cada nivel: pero debes encontrarlo como sea.

Puede que en Banjo-Tooie haya pocos enemigos, y muy distanciados, pero lo cierto es que sus animaciones son espectaculares.

La magia de Mumbo puede brindarte el control de esta estatua colosal.

Sí, es un plataformas al más puro estilo *Mario*. Pero tras haber probado una versión americana completa de *Banjo-Tooie* hasta el final, podemos prometer que la secuela de *Banjo-Kazooie* es mucho, mucho más que eso. Quizá Rare le haya puesto a *Banjo-Tooie* el peor nombre en la historia de los vídeojuegos, pero al menos lo han dotado de la jugabilidad más variada y entretenida que se recuerda en la N64.

Tomemos como ejemplo el primer nivel, el Templo Mayahem. El objetivo de Banjo y Kazooie sigue siendo el mismo: encontrar las piezas de puzzles repartidas por esos mundos colosales. Pero cuando hayas recogido las cinco primeras, ya habrás pasado de puntillas al lado de una serpiente adormilada, disparado al tuntún contra una estatua giratoria en primera persona, asumido el control de una estatua dorada del tamaño de un rascacielos para derrumbar unas cuantas puertas de piedra, transformado en una pequeña criatura de piedra rastrera, y tomado parte en un partido de un deporte mezcla de baloncesto y fútbol. Y todo ello, sin saltar sobre ni una sola plataforma.

GRÁFICOS

Cuando veas los ocho mapas del juego te parecerá como si alguien hubiera metido el juego a presión.

Sin embargo, lo más novedoso entre tanta variedad de subjuegos, jefes y transformaciones de personajes en *Banjo-Tooie*, es que todo se ha incluido dentro de los puzzles más complicados que las enrevesadas mentes de los desarrolladores de Twycross han sido capaces de barruntar. Tu cerebro correrá el riesgo de estallar cada vez que deba averiguar el mejor modo de llegar

Una tranquila partida de póker se ve interrumpida de repente por la resurrección de Grunty. Esas no son maneras de volver a la vida. No creas que obtendrás una Jiggy cuando venzas a este jefe. Deberás desembarazarte también de su hermano gemelo.

¡Ah, cómo nos gustaban las aventuras originales del bueno de Sabreman! (Sollozos)

Cuando rompas estos cartuchos flotantes de Banjo-Kazooie, obtendrás huevos.

La Gallina Heggy incubará huevos y descubrirá los trucos que contengan.

a un interruptor sin que te succione un imán gigantesco, o cuando se trate de dilucidar cómo demonios puedes valerte de las estalactitas para cruzar un abismo helado. Cuando llegues al desconcertante escenario montañoso de Hailfire Peaks, lo más probable es que te pegues unas cuantas horas pululando sin rumbo fijo, perdido y confuso cual rana en el desierto: en esos momentos, la resolución de un puzzle te parecerá lo más maravilloso del mundo.

Cuando veas todos y cada uno de los ocho mapas del juego, desde las espaciosas cuevas de Glitter Gulch Mine hasta el cielo poblado de islas de Cloud Cuckooland, te parecerá como si alguien hubiera metido el juego a presión dentro de una caja de cerillas. Y todo ello sin asomo de niebla ni apariciones extrañas en pantalla. *Banjo* y Kazooie pueden utilizar Pads de Plumas para volar por el cielo y mirar desde las alturas el mapa entero sin perder ni un ápice de detalle. Además, los coléricos yetis, los fastidiosos estegasauros, las ranas de campo y los dragones de aliento de fuego que pueblan los diversos niveles, gozan de las mejores y más acertadas animaciones que hemos visto jamás. ¡Y sin echar mano del Expansion Pak!

DURABILIDAD

Para completar el juego hacen falta unas 50 horas.

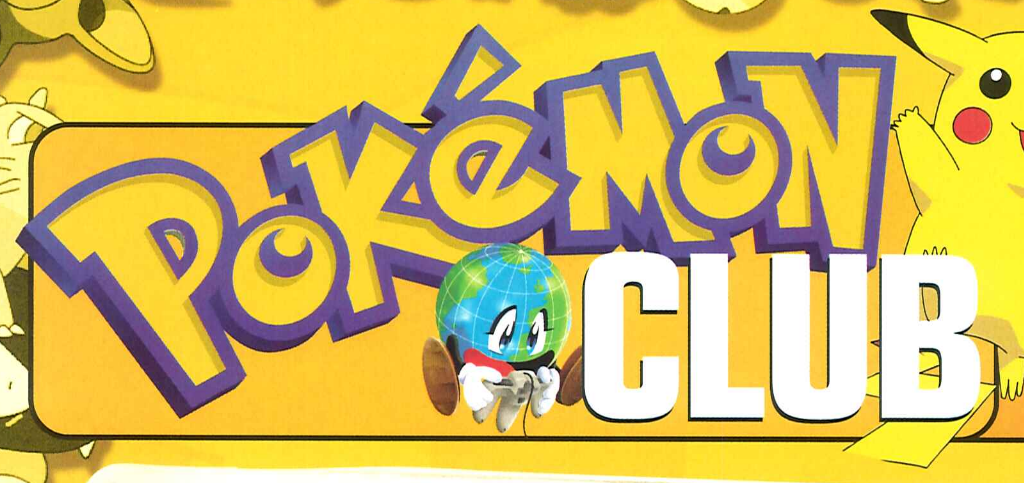
Otro punto a su favor: Rare no ha sacrificado la mecánica del juego a favor de los gráficos: los controles de Tooie son perfectos, su manejo es todo un placer, y podrás ejecutar los más de 40 movimientos disponibles sin despeinarte. Tal y como prometieron, *Banjo y Kazooie* pueden separarse, y el cadavérico chamán Mumbo Jumbo puede pulular por los niveles por su cuenta y riesgo: pasar de uno a otro y aprovecharte de sus habilidades individuales es lo más sencillo del mundo. No importa que Mumba te transforme en lavadora, abeja o bola de nieve, apariencias todas que te permiten gozar de habilidades especiales, tales como disparar, volar o rodar: los controles son tan precisos que podrás desplazarte como Pedro por su casa.

En resumidas cuentas, *Banjo-Tooie* sólo tiene un fallo considerable, y es que en España deberemos esperar al menos hasta abril para poder comprarlo. Sin embargo, puede que el retraso tampoco venga del todo mal, ya que se calcula que para completar el juego hacen falta unas 50 horas, razón por la cual lo más probable es que te pases todas las vacaciones de Semana Santa enchufado a tu consola favorita.

ENTRENA PARA GANAR

Nada más empezar te darás de morros contra este tren a vapor gigante en Glitter Gulch Mine y, una vez el Rey Carbón que vive en la caldera se haya evaporado, podrás conducirlo a uno de los niveles, pero sólo cuando hayas encontrado el Interruptor Chuffy de cada mapa. El tren resulta vital para resolver algunos puzzles, como el que te obligar a devolver a un dinosaurio perdido a su madre, o desplazarte hasta una Jiggy en la superficie helada de Hailfire Peaks.

Avanza hasta la página 62-63 si quieres descubrir unos cuantos trucos para Banjo-Kazooie inéditos hasta la fecha. Incluimos lo que necesitarás para acceder a las zonas escondidas del juego.



¡Conoce las noticias más relevantes sobre Pokémon!

Marzo 2001

EL POKé DIARIO

¡El periopika para Pokéfans!

POKÉMON CRYSTAL LLEGA A JAPÓN

A Como ya debes saber, *Pokémon Oro* y *Plata* llevan bastante tiempo circulando por el País del Sol Naciente, y las hordas de poké-fans nipones necesitaban una *nueva* experiencia. Una vez más, Nintendo no los ha decepcionado.

Pokémon Cristal es una nueva versión de *Oro* y *Plata* en edición especial, del mismo modo que *Amarillo* lo fue de los dos primeros juegos. Pero, a diferencia de *Amarillo*, *Cristal* se distingue netamente de sus dos predecesores.

La principal novedad –que ha entusiasmado a los Pokéfans- es la compatibilidad de *Cristal* con el nuevo adaptador para el móvil de Nintendo. Gracias al adaptador, los fans pueden utilizar los teléfonos móviles para conectar su Game Boy a una red especial en la que pueden comerciar y luchar con sus Pokémon, e intercambiar consejos, objetos e incluso Pokéataques. También tienen la oportunidad de bajarse Pokémon escasos como Celebi y Mew.

Por desgracia, es muy difícil que el adaptador para el móvil llegue a nuestro país. Como los teléfonos móviles de Japón están estandarizados, el adaptador se acopla fácilmente a todos ellos, pero los nuestros tienen entradas de tamaño distinto según las marcas. Nintendo se vería obligada a fabricar un adaptador distinto para cada tipo de teléfono.

Pero ésa no es la única novedad. *Cristal* presenta a un personaje femenino cuyas aventuras siguen una vía distinta. Su misión –que la llevará a enfrentarse con otro personaje nuevo llamado Minaki- consiste en buscar al legendario gato Pokémon, Suicune y, al mismo tiempo, investigar el misterio del desconocido "alfabeto" Pokémon. Como bagaje para sus misiones, dispone de una mochila mejorada y de un Pokéquipo actualizado que le permite emplear ítems nuevos y diversos. También descubrirás a una nueva heroína llamada Hello Aoi quien, mediante una práctica radio, informa a la prota acerca de los secretos y minijuegos que la aguardan. También se saca partido de unas nuevas y excelentes animaciones de ataque y de gráficos algo mejorados –así, por ejemplo, se han creado nuevas versiones del mapa y la pantalla de menús para el personaje femenino-.

Esperamos que *Pokémon Cristal* se traduzca enseguida, con o sin conexión al móvil, y podamos verlo el año próximo en Europa. Te mantendremos informado.



En la intro, Suicune sufre el ataque del misterioso Unown.

En el templo de Unown.

Como puedes apreciar, buena parte del juego sigue igual.



A nuestra heroína le falta mucho para ser un maestro Pokémon.




También se han mejorado los gráficos.





Puntuación cinco estrellas

5	4	3	2	1
Un juego sencillamente fabuloso, una adquisición imprescindible.	Merece la pena, es un título excelente.	Tiene defectos, pero garantiza alguna diversión.	Malo. Seguramente, no vale la pena molestarte en comprarlo.	Totalmente lamentable. Evítalo como si fuera la peste.

Mario Tennis

De: Nintendo **Precio:** 5.990 pesetas **Guardar:** En cartucho **Enlace:** Sí **Color:** Sólo **Disponible:** Sí

Mucho se había hablado de la nueva entrega deportiva de bolsillo de Nintendo. Había muchas expectativas puestas en ella y estábamos seguros de que se cumplirían. No nos hemos equivocado. Estás ante una auténtica maravilla.

Nintendo ya era toda una experta en juegos deportivos antes de la llegada de *Mario Tennis*. Desde *Super Tennis* para SNES a la igualmente excelente conversión de su título para N64, *Mario Golf*. Lo han conseguido una y otra vez. El motor de juego, simple pero técnicamente irreprochable, de la versión en 64 bits se ha trasladado aquí a la perfección. E, incluso, les ha sobrado espacio para incluir un modo RPG. Fantástico.

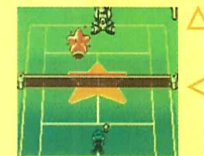
Si ya conoces el juego de N64 no tendrás ningún problema a la hora de ponerte a jugar con la versión para GB. Sí notarás, no obstante, que no cuentas con la precisión de movimiento que da el stick analógico, lo cual deriva en un tipo de juego más decantado hacia la estrategia con la raqueta. Aun así, todo luce muy parecido.

Y hay más. De una forma muy similar a *Mario Golf*, en lugar de acceder a los diferentes torneos a través de un menú, te mueves por diferentes escenarios (un club, un café y diferentes pistas) en los que te vas cruzando con otros jugadores que te retan. Algunos de los minijuegos son increíblemente difíciles. Un ejemplo es el equivalente en Game Boy al reto Piraña de la versión para N64: una máquina lanza-pelotas te escupe bolas que tú has de devolver a un área específica y con el tipo de golpe que se te indica. Nada fácil.

Para hacer el camino más fácil, puedes mejorar tu raqueta y tu calzado deportivo. Además, al ganar puntos de experiencia, te conviertes en un jugador más rápido y potente. Harás amigos y enemigos y podrás hablar con montones de personajes con historias muy divertidas.

Uno de los mejores aspectos de esta mezcla de simulador deportivo y RPG es la posibilidad de enlace con la N64 mediante el Transfer Pak. Gracias a él puedes conseguir cuatro personajes totalmente nuevos para la versión de 64 MB. Y mucho más. Puedes poner a prueba al jugador que has creado en la Game Boy y que has ido mejorando a través de los puntos de experiencia con las estrellas de la N64. Si a todo esto le añades la posibilidad de enlace también entre dos Game Boy para disfrutar de partidos a dos bandas, concederás que estás ante uno de los títulos que mayor provecho saca a tu portátil. Gracias, Nintendo, por haberlo hecho de nuevo.

5



No hay nada como estar en casa, ¿eh?

Has de devolver la pelota justo donde está la estrella. Nada fácil.

¡AHORA EN 3D!



1 *Si enlazas la versión para GB con la de N64 podrás trasladar tus personajes de bolsillo a la pantalla grande.*

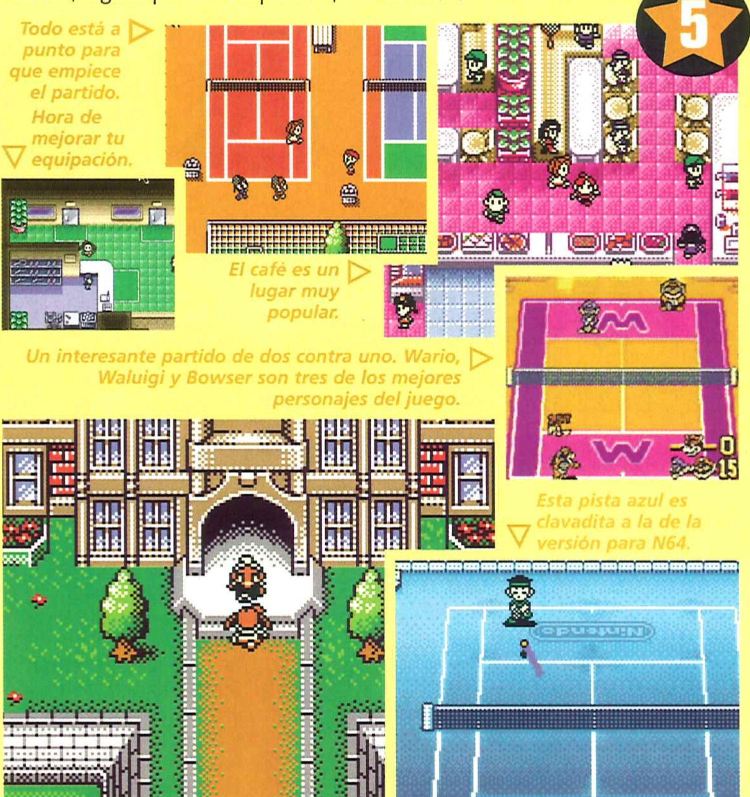
2 *Es hora de poner a prueba a los hermanos Bros en un partido de dobles contra "nuestras creaciones", todavía novatos.*



3 *El personaje de la gorra es mejor que su compañero "pelo-pincho". Durante el partido acumularán puntos de experiencia...*



4 *Que luego repercutirán en la versión para GB. Funciona igual que el modo enlace de Mario Golf. ¡Genial!*



Todo está a punto para que empiece el partido.

Hora de mejorar tu equipación.

El café es un lugar muy popular.

Un interesante partido de dos contra uno. Wario, Waluigi y Bowser son tres de los mejores personajes del juego.

Esta pista azul es clavadita a la de la versión para N64.

La gran definición de los personajes marca de la casa es una gozada.

Backgammon

De: Virgin **Precio:** N/D **Guardar:** Password **Enlace:** No **Color:** Sólo **Disponible:** Sí



También se incluyen imágenes de los jugadores.

Hace mucho tiempo que existe el juego de mesa llamado Backgammon; los griegos lo conocían, los romanos eran amantes de este curioso torneo y, ahora, existe incluso una versión para la Game Boy Color. Si eres un fan de este juego, la diversión está servida.

El Backgammon consiste en llevar una serie de piezas de un extremo a otro del tablero antes que tu adversario. Eso es todo. Es probable que empieces por el Modo Torneo, donde te enfrentarás a una serie de jugadores –de edades y nacionalidades diversas– en niveles de dificultad preestablecidos. Para acceder al siguiente rival –y obtener la contraseña de nivel– tienes que derrotar a tu enemigo con cierto número de puntos. Si prefieres las apuestas,



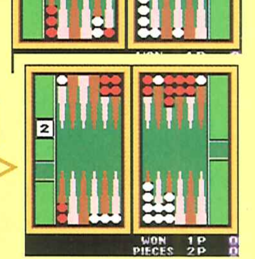
Las apuestas no son obligatorias, pero animan el juego.

Consigue suficientes puntos y pasarás de nivel.

dispones de la opción de "declarar un doble" y multiplicar tu puntuación potencial por un máximo de 64.

Los gráficos son muy sencillos. Como era de esperar, el tablero es verde, y las fichas rojas y blancas. Además, una pequeña flecha te muestra los posibles movimientos. Los controles son sencillos: diriges una pequeña mano con un guante blanco por el tablero y utilizas A para agarrar y soltar las piezas.

Sólo le podemos objetar su lentitud. A veces, el ordenador tarda siglos en decidir su movimiento –sobre todo tras lanzar un doble– y no tienes más remedio que esperar y distraerte con otra cosa. Además, cada vez que tomas una decisión



Ese "2" indica que te juegas el doble de puntos.

aparece un mensaje que te pregunta si estás seguro. Ah, y no puedes salvar el juego a mitad del torneo, lo cual es muy molesto, sobre todo cuando te enfrentas a los rivales más difíciles.

Pero como también dispone de otros tres modos, y entre ellos de una opción para dos jugadores, nos parece una manera bastante buena de pasar las frías noches de invierno.

4

Tom & Jerry Roedor al rescate

Antes de entrar aquí, tendrás que encontrar otros cuatro pastelitos. ¡Venga!

De: Ubi Soft **Precio:** 5.995 pesetas **Guardar:** Password **Enlace:** No **Color:** Sólo **Disponible:** Sí



Si triunfas en el minijuego que te aguarda detrás de esa puerta, te recompensarán con tres paraguas.

Un puzzle fácil. Lo completarás en seis movimientos.

Otro plataformas con scroll lateral. Esta vez, con licencia de Warner Bros. en vez de Walt Disney. En esta ocasión, el elemento diferencial son los minijuegos.

Tom ha secuestrado a cinco de los mejores amigos de Jerry y, para rescatarlos, tienes que completar los cinco niveles del juego. En cada caso tienes que buscar ítems distintos –¿qué decís de unas notas musicales?– y, al reunir suficientes, podrás acceder a una variedad de minijuegos. Si vences en uno de ellos –no te va a costar mucho– te apoderarás de un ítem esencial para triunfar en el nivel como, por ejemplo, una bomba que elimine obstáculos.

El único problema es la estructura del juego. A veces tienes que repetir casi todo el nivel por un único error. Los jefes de final del nivel resultan especialmente difíciles. No te hará ninguna gracia tener que repetir niveles enteros por culpa de un jefe que se niega a morir.

Todo parece muy bonito: Jerry tiene especial encanto cuando baja por las barras como un bombero y, si no le das ninguna orden, se planta con las manos en las caderas y da golpecitos en el suelo con el pie, a la manera de Mario. Además, encontrarás una serie de secuencias de FMV sacadas de los dibujos animados. Como sucede con la mayoría de plataformas para GB, *Tom & Jerry* es una opción entretenida que ofrece lo esperado.

4

El minijuego del lanzamiento de tartas. No es muy difícil.

Men in black 2

De: Ubi Soft **Precio:** 5.995 pesetas **Guardar:** Password **Enlace:** No **Color:** Sólo **Disponible:** Sí

La tierra vuelve a estar infestada de alienígenas, así que el teléfono de los agentes de negro no para de sonar. Algo tendrán que hacer...

El título de Crave que nos presenta Ubi Soft está basado en una serie de dibujos animados y no en la película y supone una mejora considerable con respecto a la primera entrega. Donde más notarás la diferencia será en el aspecto gráfico, pues se ha dotado al cartucho de un diseño de personajes y niveles excelente, más acorde con el carácter de los dibujos.

Por otro lado, se han incorporado nuevas armas y nuevos artilugios, entre los que se encuentran unas gafas de visión nocturna y una unidad de visualización de alienígenas que impedirá que se te escape alguno. A medida que vayas descubriendo nuevos enemigos, tu base de datos de alienígenas se incrementará y podrás consultar información sobre ellos cuando quieras (algo así como un Pokédex).

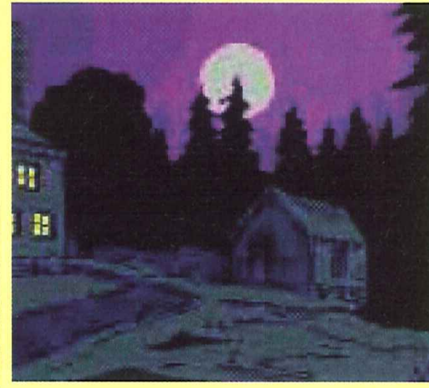
Sin embargo, dejando a un lado esto, encontrarás que *MIB2* no deja de ser una nueva incursión en el mundo de los plataformas tan consabido en la Game Boy que no ofrece otro reto que el de recorrer los niveles buscando objetos y eliminando enemigos.



Debes buscar las piezas de unas gafas de sol para completar el nivel.

Te enfrentarás a seres de lo más repugnante. ¡Qué bien!



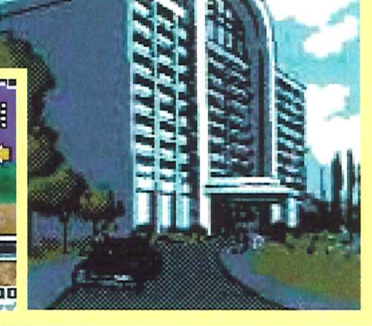


Entre nivel y nivel disfrutarás de escenas de gran calidad gráfica.





Nos encanta el aire vacilón de los personajes.



Batman: Chaos in Gotham

De: Ubi Soft **Precio:** 5.990 pesetas **Guardar:** No **Enlace:** No **Color:** Sólo **Disponible:** Sí

El superhéroe gótico por excelencia vuelve a la portátil de Nintendo tras demostrar su valía en *Batman of the Future*. En esta ocasión, no obstante, el título está inspirado en la serie de animación.

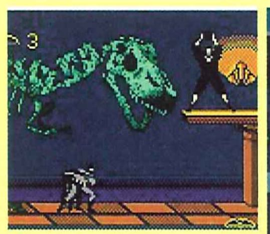
A pesar de eso, todo funciona de forma bastante similar a como lo hacía la anterior entrega. Se trata de un beat 'em up de scroll lateral aliñado con algunos ítems que debes recoger.

La animación de Batman es una pasada y el personaje se mueve, salta y se cuelga por las paredes de forma muy suave, ayudado, cómo no, por sus inseparables artilugios, los cuales obtienes tras derrotar a los jefes. Además, se han incluido algunos minijuegos en los que tienes que llevar a cabo misiones, como encontrar tu batmóvil.

En su contra, el título cuenta con un control no muy apropiado y un sistema de detección de colisiones que cojea, además de unos gráficos de juego que no abundan en fondos y espectacularidad. A pesar de todo, mantendrá bien entretenido a todos aquellos seguidores de Batman, Robin y los malhechores de Gotham.

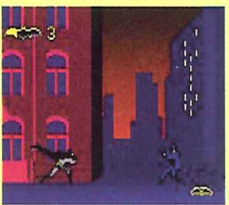


No podía faltar el enemigo número 1 de Batman, el payaso Joker.



Los niveles no son un derroche gráfico. Más bien, todo lo contrario.

Aquí tienes el minijuego del batmóvil. Es todo un aliciente a los puñetazos y los saltos.





Otro villano pone a prueba a Batman. ¡Esperemos que no haya olvidado su bat-bufanda!



ZELDA MAJORA'S MASK:

De la A a la Z (1ª parte)

LO QUE DIJIMOS

Analizamos *Z:MM* en nuestro número 37 y llegamos a la siguiente conclusión:

"Una secuela espléndida y magníficamente lograda. Está a un pelo de la perfección. Cómpralo. Ya."

64 STAR GAME

98%

Aunque sean unos expertos en retrasos laaaargos y acongojantes, a Nintendo le ha bastado un año y medio para traer al mundo *The Legend of Zelda: Majora's Mask*. Pero la verdadera sorpresa nos la hemos llevado al descubrir que la secuela de *Ocarina of Time* es tan emocionante, innovadora, sorprendente, hermosa y, en suma, tan genial como su predecesora.

Y, sin embargo, *Majora's Mask* no es uno de esos juegos que uno quiera abreviar con una guía que explique sus atajos de manera continuada y revele todos sus secretos. Por ello, tras una sesuda reflexión, hemos optado por organizar esta guía en forma de diccionario en dos entregas.

Así, en vez de seguir el orden cronológico de *Majora's Mask*, hemos preferido organizar los contenidos por orden alfabético. Cuando un determinado ítem, personaje, área o templo te plantee problemas, sólo tienes que averiguar su nombre –mediante Taya, los carteles indicadores o el menú de pausa- y leer unas instrucciones específicas que no echan a perder el conjunto del juego. Si no encuentras lo que buscas, o si de verdad no puedes avanzar, con el método alfabético te será muy fácil. Cada vez que pases una página descubrirás algún jugoso secreto de *Zelda*.

Las palabras en negrita te envían a otras entradas útiles (algunas de las cuales aparecerán en la segunda parte de la guía que publicaremos el mes que viene) que complementan la que has leído. Por ejemplo: si te encuentras al inicio del juego, prueba con Bosque. La aventura acaba de empezar... y seguirá el mes que viene.

A

???: Cada día, entre las 12 de la mañana y las 6 de la madrugada, encontrarás una mano de esqueleto en un pequeño cuarto (el retrete) situado frente a la cocina de la Posada del Puchero. Si le entregas una **Carta** o una **Escritura de Propiedad** recibirás a cambio un Cuarto de Corazón.

Abuela de Anju: Ponte la **Careta para Trasnochar** y charla con ella entre las 8:00 y las 18:00 (días 1-2). Te entregará un Cuarto de Corazón.

Agua: Si tienes la **Máscara Zora**, nadar por las aguas es sencillísimo. En el Pantano Sur y debajo de los agujeros, puedes recoger agua con una **Botella Vacía** y emplearla en conjunción con las **Judías Mágicas** para crear elevadores.

Agua Caliente del Manantial: Como se enfría al cabo de 60 segundos, lo mejor es que te pongas la **Capucha de Conejo** para llegar enseguida a tu destino. La encontrarás en el **Cementerio Goron** y en el fondo de muchos **Agujeros**, como por ejemplo el que se halla bajo el hielo en el puente de madera del Pueblo de la Montaña.

Agujeros: Ocultos en su mayoría. Permanece atento al Rumble Pak y, cuando descubras alguno, arroja una bomba. Si saltas a su interior, descubrirás todo tipo de objetos valiosos y Cuartos de Corazón.

Anju: Recepcionista de la Posada del Puchero. Si charlas con ella entre las 13:50 y las 16:00 (día uno) te dará la Llave de la Habitación. Entonces, ponte la **Careta Kafei** para concertar una cita en la cocina a las 23:30. Te entregará la **Carta para Kafei** con la que más adelante conseguirás el Colgante de los Novios. Entrégaselo entre las 15:00–15:45 (día dos). Una vez lo hayas hecho y completes el Escondite de Sakon, regresa al Cuarto de Empleados de la Posada del Puchero entre las 4:30–6:00 de la mañana (día tres) para llevarte la Careta de Novios.

Antiguo Castillo de Ikana: Para acceder a él tienes que entrar por un agujero situado a la izquierda de la puerta principal. Tienes que golpear el interruptor de dentro y emplear el Escudo Espejo sobre el Bloque con un Sol para entrar. Una vez te encuentres en la entrada principal, arroja una Flecha de Fuego al interruptor en forma de ojo congelado de la izquierda. Se abrirá una puerta. Una vez dentro, pulsa el interruptor para que el piso se eleve y, para mantenerlo en ese nivel, salta sobre una Flor Deku y golpéalo. Llega flotando hasta el **Interruptor del Suelo** del otro extremo y abre la puerta siguiente. Emplea la Lupa de la Verdad para llegar al Interruptor del Suelo de la izquierda, arroja flechas contra los Skulltulas del techo y, luego, ve flotando o con un salto, hasta la puerta. Prepara el escudo para hacer frente a las Burbujas Azules que te encontrarás luego, sube por la escalera y sigue flotando hasta el Interruptor del Suelo que verás frente a la puerta principal.
Tras regresar a la puerta principal, lanza una Flecha de Fuego contra el segundo Interruptor Ojo y sigue hacia la derecha. Utiliza el Escudo Espejo para iluminar el bloque grande y acaba con el Knuckle de Hierro que encontrarás en la habitación siguiente.
Una vez en lo alto del castillo puedes hacer volar una sección del techo resquebrajado con el Barril de Pólvora. Luego, al regresar a la entrada principal, tienes que reflejar luz sobre el Bloque con un Sol y llegar hasta los **Igos du Ikana**.



Antorchas: Puedes encenderlas con Flechas de Fuego o –con mayor frecuencia- utilizar un Palo Deku para llevar fuego de una a otra antorcha.

Árboles: Rueda contra ellos como Link Normal o aporréalos con Puñetazos Goron. Tal vez caigan algunas rupias de las ramas. Ah, y también encontrarás a un hombre que trepa por el árbol más cercano al Observatorio de la Tierra de Hyrule. Si lo haces caer, podrás reclamar una recompensa de 40 rupias.

Arco del Héroe: Con el Arco del Héroe y el Gatillo-Z puedes dar en el blanco desde lejos, aturdir a enemigos más difíciles y pulsar interruptores también desde lejos. Véase **Templo del Bosque Catarata** y **Flechas**.

Armos: Estas estatuas de piedra cobran vida al primer mandoble. Arrójales una bomba o golpéalas como Link Goron. No te quedes junto a ellas, porque explotan al desaparecer.

Armos Muertos: Búscalos en el **Templo de la Torre de Piedra**. Emplea una Flecha de Luz para volverlos del revés y ponte debajo. Luego, retrocede. Caerán al suelo y explotarán.

Atajo para Bosque Catarata: Tras desembarcar, encontrarás este atajo inmediatamente a la derecha de la entrada al **Templo Deku**. Sube flotando, entra por la puerta, emplea las setas para llegar hasta el **Búho** y sigue flotando hasta **Bosque Catarata**.

Ataque Alienígena contra el Rancho Romani: Los alienígenas atacan los establos de vacas del Rancho Romani a las 23:00 del primer día. Monta sobre Epona y lánzales flechas. Como siempre aparecen en los mismos lugares, no tendrás problemas para mantenerlos a raya. Si persistes hasta que cese el ataque, conseguirás el **Chateau Romani**. Véase también **Cremia**.

Aveil: ¿Tal vez escuchabas a hurtadillas la charla del Pirata Chief? Para librarte de ella, lánzale el nido de avispas por la ventana, y luego vuelve a salir y baja a la puerta inferior. De esta forma conseguirás el **Gancho**.

Avispas: ¡Oh, qué cinturas más elegantes! Si te persiguen, ocúltate bajo el escudo.

B

Banco de Ciudad Reloj: Te guarda las monedas aun después de que hayas regresado al día uno. Si ingresas 200 rupias, ganarás la **Bolsa de Adulto**. Y si ingresas la fabulosa suma de 5.000 rupias, recibirás un práctico Cuarto de Corazón.

Bar Lácteo: El bar que se encuentra al lado de la Posada del Puchero te negará la entrada hasta que te pongas la **Careta Romani**. Una vez dentro, pide leche o **Chateau Romani** y, en el último día, ayuda a Toto, Gorman y Madame Aroma.

Barra de Magia: Si llevas al **Hada Perdida** a la fuente, la Gran Hada del Norte de Ciudad Reloj te conferirá poderes mágicos. Puedes emplear de inmediato el nuevo poder de burbujas en el **globo** del exterior.



Barril de Pólvora: Llévate el de la **Tienda Goron de Barriles de Pólvora** a la entrada del Circuito de Carreras Goron. Puedes comprar barriles en la **Tienda de Bombas** y abrir el acceso al **Camino Lácteo**.

Barriles: Rueda contra ellos (adelante+A) y rómpelos para llevarte los ítems. Si lo prefieres, puedes utilizar el puñetazo de Link Goron.

Beamos: Una bomba situada de manera estratégica les borrará la sonrisa a estas estatuas que vomitan láser.







Beavers: Nadan en torno a la Costa de la Gran Bahía. Como Link Zora, salta al agua y apunta con Gatillo-Z a esta temible criatura con ojos de espiral. Luego, sumérgete hasta el fondo para iniciar una carrera. La clave la constituyen los virajes: si saltas a través de los anillos de la superficie, llegarás a la Botella Vacía.

Bebé Goron: No dejará de llorar hasta que interpretes para él la tonada que te enseña el **Elder Goron**. Como resultado, aprenderás la Nana Goron. Véase también **Pico Nevado**.



Bio Deku Baba: Las plantas piraña submarinas del Templo de la Gran Bahía requieren mucha pericia y rapidez con el Gatillo-Z y luego una flecha o un Bumerán Zora. Sólo entonces podrás ponerte sobre el nenúfar sin miedo a caer.

Boe Blanco: Exactamente lo mismo que un **Boe Negro**, pero de color blanco.

Boe Negro: Unos pequeñuelos muy peludos que enseguida se imponen a Link. No te acerques y emplea el Corte Horizontal de Link Deku, o el Ataque Remolino de Link.

Bolas de Nieve: Las gigantescas bolas de nieve se pueden destruir con bombas o con los enormes puños de Link Goron. Al deshacer las pequeñas, tal vez encuentres objetos interesantes.

Bolsa de Adulto: Si ingresas 200 rupias en el **Banco de Ciudad Reloj** recibirás este ítem, en el que puedes guardar 200 rupias.

Bomba: Un arma poderosa, eficaz para abrir brechas en muros agrietados. Si el Rumble Pak se activa en un área que te parece innocua, arroja una bomba para desvelar el **agujero** oculto.

Bombchu: Bombas mecanizadas a la venta en la **Tienda de Bombas**. Explotan al cabo de cinco segundos. Tienes que manejarla con mucha rapidez –si es que te atreves- para destruir una área específica.

Bombchu Real: Unas ratas con bombas a modo de rabo, chillonas, nerviosas, llegadas del este de la Tierra de Términa. Si las encuentras, ocúltate con la **Careta Piedra** o, si no, lánzales flechas.

Bombers: Estos muchachos con gorra se pondrán a jugar al escondite contigo desde el momento en que revientes el **Globo** al Norte de Ciudad Reloj. Dos de ellos se encuentran en la habitación del principio (uno cerca de la guardia y otro junto al árbol de la esquina). El tercero se encuentra en lo alto del Bar Lácteo, el cuarto está fuera de la Tienda y el quinto holgazanea cerca de la gran campana que corona la Posada del Puchero.

Bosque: Cuando Skull Kid te haya birlado la yegua Epona y la Ocarina, corre en línea recta hasta unos tocones de árbol. Sube de tocón en tocón hasta la primera escena de corte.
Por mucho que te repugne, quedarás convertido en una Maleza Deku. Corre hacia la puerta por la que se marchó el Skull Kid y ábrela. Luego pulsa A para saltar a la Flor Deku y mantente sobre ella hasta que aparezca una pequeña humareda. Entonces, suéltala: te desplazarás por el aire hasta la puerta de enfrente. Repite la operación en la habitación siguiente hasta llegar a la salida de la derecha y luego toma nota de lo que Taya te cuenta acerca del Gatillo-Z. Pulsa C-arriba para oírla.
En ese momento te encontrarás debajo de Ciudad Reloj. Pasa por el puente y sigue hasta la puerta para el primer encuentro con el **Vendedor de Máscaras**. En **Hadas Perdidas** te contamos lo que debes hacer a continuación.

Bosque Catarata: Tienes que llegar hasta aquí por el **Atajo para Bosque Catarata** y, luego, cruzar todas las tablas –y matar a los Hiploops y Malezas Locas por el camino- hasta las Flores Deku que te transportarán a la plataforma central. Interpreta la **Sonata del Despertar** para abrir el **Templo del Bosque Catarata** y flota hasta allí.

Bosques Misteriosos: Véase Koume.

Botella Vacía: Es útil para guardar insectos, Poes, hadas y demás. Koume te entregará la primera; los Beavers te cederán la segunda; Madame Aroma te dará la tercera; Romani, la cuarta; los Goron, la quinta, tras vencerles en la carrera; y Dampe el Enterrador te dará la sexta.

Brújula: La encontrarás dentro de todas las mazmorras. Te indica el lugar por el que entraste a la mazmorra (flecha roja), tu posición actual (flecha amarilla) y el sitio donde encontrarás cofres (manchas marrones). Véase **Cofres**.

Bubble Azul: Estos cráneos azules te "gafan" para que no puedas desenvainar la espada. Es mejor que utilices flechas, pero el Gancho lanzado con precisión puede apagar el fuego azul. Una **Poción Azul** "desgafa" a Link.

Bubble Real: También conocidos como cráneos llameantes. Residen en el **Templo del Pico Nevado**. Sírvete del escudo para estropearles la diversión o arrástralos hacia ti con el Gancho y apágales el fuego.

Búho: De camino hacia **Bosque Catarata** tropezarás con esta ave, que te enseña la **Canción de Vuelo**.





Burbujas: ¿Alguna vez has visto un Hada Perdida dentro de una burbuja? Revienta burbuja la con flechas o con el Gancho. En la sección dedicada a Wart te explicamos lo que debes hacer con estas malvadas burbujas.

C

Cabo Zora: Lo encontrarás al final de una cueva, al oeste de la **Costa de la Gran Bahía**. Tienes que nadar hasta el **Salón Zora**, más al norte, avanzar con el Gancho por los árboles, también hacia el norte, hasta la **Fuente de las Hadas** o dirigirte al oeste, hasta los **Rápidos del Bosque Catarata**.

Caída: ¿Una caída demasiado dura? Pulsa A y no lo sueltes hasta que llegues abajo. Así aterrizarás sin peligro.

Cámara Pictográfica: El hombre de la Choza de Información Turística del Pantano paga fuertes sumas de rupias por las buenas imágenes –una del **Rey Deku** te otorgará un Cuarto de Corazón-. Pero, si le llevas una buena imagen del pantano, te concederá también un trayecto gratuito en su embarcación. Ver también **Gorro de Pescador**, **Salón Zora** y **Crucero del Barco del Pantano**.

Cámara Real del Palacio Deku: Desde aquí no puedes llegar hasta el mono. Sírvete de la ruta del **Jardín Exterior del Palacio Deku**. El Rey no lo dejará marchar hasta que hayas encontrado a la **Princesa Deku**.

Camino Lácteo: Esta ruta quedará bloqueada hasta el día tres, a menos que tú mismo quites de en medio la roca con un **Barril de Pólvora**. Que no te pasen por alto los **Hermanos Gorman** a la izquierda.



Campana: Si quieres que repique esta colosal campana situada sobre la Posada del Puchero, puedes darle un puñetazo como Link Goron. Mejor que no toques la campana del Lavadero. Véase **Kafei** para entender el motivo.

Canción de Epona: C-arriba, C-izquierda, C-derecha, C-arriba, C-izquierda, C-derecha. Epona vendrá corriendo, no importa dónde te encuentres. Véase **Romani** y **Vacas**.

Canción de la Tormenta: A, C-abajo, C-arriba, A, C-abajo, C-arriba. Interprétala ante Sharp en la **Cueva del Agua de Manantial**. Véase **Debajo del Cementerio**.

Canción de Vuelo: C-abajo, C-izquierda, C-arriba, C-abajo, C-izquierda, C-arriba. Te transporta hasta cualquiera de las estatuas búho. Véase **Búho**.

Canción del Doble Tiempo: C-derecha, C-derecha, A, A, C-abajo, C-abajo. Avanza el reloj 12 horas. Véase **Espantapájaros**.

Canción del Espantapájaros: Si le interpretas una melodía a un **Espantapájaros** –procura que sea fácil-, la recordará. Luego, cuando Taya flote sobre una área vacía y brille con luz verde, interprétala de nuevo para dar vida a un Espantapájaros. ¿Para qué? Para arrojarle el Gancho, porque así conseguirás Cuartos de Corazón y avanzarás por atajos. Es muy práctico.

Canción del Tiempo: C-derecha, A, C-abajo, C-derecha, A, C-abajo. Te devuelve en cualquier momento al primer día. Conservas los ítems importantes, pero pierdes el dinero, las bombas y demás. Véase **Vendedor de Máscaras**.

Canción del Tiempo Invertida: C-abajo, A, C-derecha, C-abajo, A, C-derecha. Acelera o frena la marcha del tiempo. Véase **Espantapájaros**.

Cañón Ikana: Si te pierdes aquí, empieza por aprender la Canción de la Tormenta (ver **Debajo del Cementerio**) y luego dirígete a la Cueva del Agua de Manantial, al norte, para interpretarla. Luego: la **Casa de la Caja de Música**.

Capucha de Conejo: Una máscara importantísima. En cuanto te la pongas, Link correrá el doble de rápido y saltará más lejos. Véase **Careta de Bremen**.



Carámbanos: Tienen la mala costumbre de caerse del techo y partirle el cráneo a Link. Pero puedes provocar su desprendimiento con flechas y romperlos cuando lleguen al suelo.

Caras de Sol: Estas baldosas amarillas dormidas despiertan al contacto de una **Flecha de Luz**.



Carcaj: Lo recibes gratuitamente junto con el **Arco del Héroe**. Por desgracia, no puedes mejorarlo.

Careta Aromas: ¿Dices que es inútil? En absoluto. Si te la pones en la pequeña habitación que se encuentra después de la recepción de la Posada del Puchero, aparecerá un gas. Embotéllalo y corre a la **Tienda de Pociones Mágicas de la Bruja** a crear una nueva poción.

Careta de Bremen: Póntela en la Caseta del Cuco y pulsa B. Los polluelos te perseguirán igual que si fueras el flautista de Hamelín. Llévate los 10 para que Grog te entregue la Capucha de Conejo. Véase **Guru-Guru**.



Careta de Don Gero: Ponte esta máscara para charlar con las cuatro **ranas** y luego ve a visitar la orquesta que se encuentra junto a la **Herrería**. Así obtendrás un Cuarto de Corazón. Véase la entrada de **Goron Hambriento**.

Careta de Gibdo: Póntela y charla con los Gibdos **Debajo del Pozo**. Hará que les entren ganas de bailar a los ReMuertos y así podrás matarlos con facilidad. Ver **Casa de la Caja de Música**.

Careta de Gran Hada: El vello de la máscara se eriza ante la proximidad de las Hadas Perdidas y, además, también las atrae. Ver Grandes Hadas.

Careta de Novios: Ponte esta máscara, charla con el Sr. Dotour en la residencia del alcalde y llévate su Cuarto de Corzón. Véase **Anju** y **Kafei**.

Careta del Sol: Esto es lo que busca Kafei en el **Escondite de Sakon**. Por desgracia, no puedes llevártela.

Careta Explosiva: Pulsa B para provocar una explosión inmediata. Mantén el escudo en alto para evitar daños. Ver **Viejecita de la Tienda de Bombas**.

Careta Jefe Circo: Cuando vayas en el carrito de la leche de **Cremia**, póntela para evitar ataques. Véase **Gorman**.

Careta Kafei: Póntela para preguntar por el paradero de Kafei. **Anju** tiene alguna información. Véase **Madame Aroma**.

Careta Kamaro: Si te pones esta máscara y pulsas B danzarás como un lunático. Véase también **Hermanas Rosa**.

Careta Keaton: Póntela mientras golpeas los arbustos para que aparezca Keaton en persona. Debes responder correctamente a sus preguntas para que te entregue un Cuarto de Corazón.

Careta para trasnochar: Póntela y habla con la **Abuela de Anju** para que te entregue un Cuarto de Corazón. Véase **Hombre de la Tienda de Curiosidades**.

Careta Piedra: Tiene un poder extraordinario. Si te la pones, prácticamente todos los enemigos te ignorarán. Véase **Shiro**.

Careta Romani: Utilízala para entrar en el **Bar Lácteo** después de las 20:00.

Carta para Kafei: Échala al buzón y sigue al cartero desde su despacho, a las 14:00 (día dos). Así podrás encontrarte con el propio Kafei y entrar en la **Trastienda de la Tienda de Curiosidades**. Véase **Anju**.

Cartero: Visítalo de noche (durante el segundo o tercer día) y juega con él para ganar un Cuarto de Corazón. Tendrás más oportunidades si llevas puesta la **Capucha de Conejo**. En el último día, entrégale el **Envío Especial para Mamá** y síguelo al entrar y salir del Bar Lácteo. Te entregará la **Gorra de Cartero** antes de abandonar la ciudad. Su última sección en el Cuaderno de los Bombers se activa después de que envíes la **Carta para Kafei**.











Casa de la Caja de Música: Sólo se abrirá después de que acabes con **Sharp**. Luego, en el sótano, tienes que deshacerte de **Pamela**, interpretarle la Sonata de Curación al Gibdo y conseguir la **Careta de Gibdo**. Véase **Debajo del Pozo**.

Casa de las Arañas de la Playa: Se encuentra en la Costa de la Gran Bahía. Necesitarás una **bomba** para derribar la pared del interior y el **Gancho** para escalar la cerca. Apenas conseguirás nada en este lugar, a menos que te encuentres en el primer día. Vas a necesitar **Flechas de Fuego** para entrar en las dos habitaciones cubiertas de telarañas.
Rampa Inicial: Dos en la rampa. Una vez en el fondo, emplea el Gancho.
Entrada: Arroja una Flecha de Fuego a la telaraña del techo y emplea luego el Gancho.
Habitación del primer piso: En la pared, cerca del hueco de la escalera; arrastrándose por la viga, sobre la puerta; dentro de la vasija grande, cerca de la escalera (rueda contra él); dentro de la vasija grande, tras la telaraña del rincón (lanza una Flecha de Fuego y, luego, rueda).
Biblioteca: Detrás del cuadro del nordeste (Gancho); dos detrás del estante para libros, en la pared de enfrente (tira de él); detrás de los armarios de la pared de la derecha (tira de ellos); en lo alto de los anaqueles (trepa sobre los armarios y el anaquel); arrastrándose por la viga del techo; en un agujero, detrás del cuadro de la pared izquierda.
Piso de abajo: Dentro de la vasija grande; arrastrándose tras la máscara, detrás de la escalera; arrastrándose por la viga más larga del techo; dentro de la vasija pequeña, sobre las cajas; dentro de un agujero, en la pared, detrás de la telaraña.
Habitación del Sótano 1: Detrás del segundo cuadro de la izquierda; arrastrándose por la viga del techo; tres en la pantalla de la lámpara (rueda contra la mesa); dentro de la vasija grande del rincón.
Habitación del Sótano 2: Detrás de la telaraña del techo; detrás de la caja de la derecha; en el pequeño cuarto, detrás de la caja, a la izquierda; detrás de la máscara, en la pared trasera; en el barril del segundo piso (trepa a la caja del rincón izquierdo y sube con el Gancho).
¿Lo has hecho todo? Sube rodando por la rampa como Link Goron. Podrás llevarte la **Bolsa Gigante**.

Casa de las Arañas del Pantano: La encontrarás en la planta baja de la entrada a **Bosque Catarata**, al doblar la esquina donde te deja la embarcación. Aquí tienes una lista de los lugares donde se encuentran las arañas. Tendrás que hacer explotar con una bomba la extraña roca y crear elevadores con las **Judías Mágicas** para llegar hasta todas ellas:
Planta baja de la sala central: Dentro de las vasijas en el rincón derecho posterior; arrastrándose en el agua; arrastrándose por la columna cercana; dos dentro de las grietas en las paredes de la planta baja (dejarán caer bichos).
Primer piso de la sala central: Arrastrándose por la columna posterior; en una grieta de la pared posterior; sobre la pared posterior (emplea la flor central).
Sala llena de cajas: Dentro de la caja de la pared del fondo (rueda contra ella); dentro de la caja de la pared derecha; sobre la rampa central (utiliza el elevador); bajo la plataforma del primer piso (utiliza el elevador); tras la antorcha del primer piso.
Sala de oro (tienes que golpear el interruptor): trepando por la escalerilla; arrastrándose por la columna; en la pared (utiliza el elevador); dentro de las colmenas del techo (dispárales).
Sala con árbol (utiliza el elevador de la sala de oro): Cinco en lo alto del árbol (rueda contra él).
Planta baja de la sala con vasijas: dos dentro de las vasijas (rueda contra ellos); dentro de las vasijas pequeñas.
Primer piso de la sala con vasijas: arrastrándose por la pared; dos en el interior de las colmenas del techo.

Casa Espiritual: Se encuentra en lo más alto de la primera rampa, en el interior del **Cañón Ikana**. Tienes que pagar 30 rupias para que se te admita en el juego. Para acabar con los tres primeros Poes, lo más práctico es apuntar con Gatillo-Z, mantenerse aparte hasta que dejen de girar y, entonces, emplear la espada o las flechas. Por último, ejecuta un Ataque remolino. Si no, tira flechas contra cada uno de los fantasmas y reza por dar en el blanco. El premio: un Cuarto de Corazón.

Casco del Capitán: Si te lo pones, podrás charlar con los **Stalchilds** que merodean por el Cementerio y las Casas de las Arañas. Véase **Skull Keeta**.

Caseta del Cuco: La encontrarás en el Rancho Romani. Su propietario es Grog. Véase **Careta de Bremen**.

Cementerio Goron: **El Fantasma Goron** te guiará hasta aquí y deberás interpretarle la Sonata de Curación para conseguir la **Máscara Goron**. Luego puedes agarrar la lápida y tirar con fuerza para crear una fuente –el Agua del Manantial- y recoger agua en una botella. Es el agua que necesitas para descongelar al **Elder Goron**.

Cementerio Ikana: La primera labor consiste en despertar al **Skull Keeta** con la Sonata del Despertar. Luego, lee **Debajo del Cementerio**.



Cercas: La pequeña **Epona** puede saltarlas sin dificultad, pero, si encuentras una cerca extraña, puedes hacer presión contra ella y treparla.

Chateau Romani: A la venta en el Bar Lácteo. Si lo bebes, la Barra de Magia arrojará destellos azules. Acabas de adueñarte de una reserva infinita de energía mágica que durará hasta el final del día tres. Véase también **Madame Aroma**.



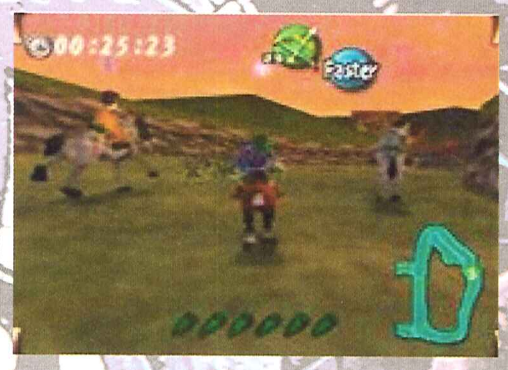


Choza de Información Turística del Pantano: Frente a la embarcación, en el Pantano Sur. No podrás embarcar hasta que rescates a Koume en los **Bosques Misteriosos**, al oeste. Véase también **Cámara Pictográfica**.

Chuchu: Unos monstruos poco serios, nada resistentes que, al morir, entregan pociones, flechas o corazones. Si ya has encontrado las Flechas de Hielo, trata de congelarlos.

Circuito de Carreras de Perros de Mamamu Yan: Tras charlar con Mamamu Yan, ve tú mismo en busca de un chucho y llévaselo a la señora. Para vencer, tienes que ponerte la **Máscara de la Verdad** y observar a cada uno de los perros para descubrir al ganador.

Circuito de Carreras Goron: Hazte una bola y pulsa adelante en el mismo momento en que la desaparición del "1" proclame el inicio de la carrera. Recoge todas las vasijas, evita las rampas, avanza por la pista interior y golpea amablemente a tus rivales para mantenerlos a raya. Si llegas primero, ganarás el **Polvo de Oro**. Véase **Tienda Goron de Barriles de Pólvora**.



Código Secreto de los Bombers: Dile el código (14352) al chaval que monta guardia en la esquina nordeste de Ciudad Reloj. Así llegarás al Escondite de los Bombers.

Cofres: Los pequeños cofres de madera contienen rupias; los pequeños cofres de oro contienen llaves; y los grandes cofres de oro contienen objetos, mapas, brújulas o Llaves de Jefe (o dinero, si previamente habías sustraído el contenido). Si no logras encontrar uno de los cofres que aparecen en el mapa, tendrás que resolver un puzzle, matar a un villano o emplear la Lupa de la Verdad para encontrarlo. Puedes llegar a todos los cofres con el Gancho.

Colgante de los Novios: Llévaselo a Anju. La encontrarás en la recepción de la Posada del Puchero. O tal vez haya subido a la tercera habitación a quitar el polvo. Véase **Kafei**.

Corrientes de Aire: Otro elemento exclusivo del **Templo de la Torre de Piedra**. Al caer sobre el chorro de aire, Deku Link sale disparado hacia las alturas. No te muevas hasta el final, así alcanzarás la máxima altitud.

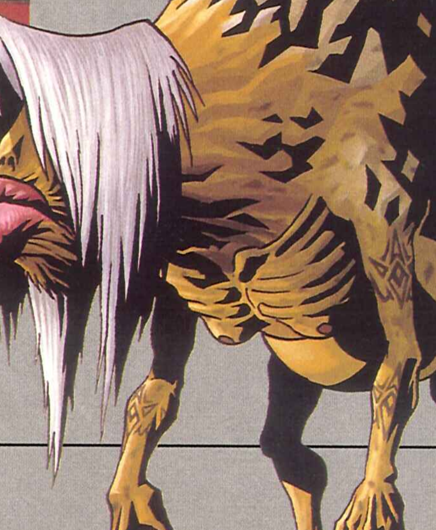
Costa de la Gran Bahía: Nada más llegar, divisarás un Zora varado en la playa. Nada hasta él, agárralo con A y sácalo fuera del agua. Si le tocas la Sonata de Curación te dará la **Máscara Zora**. El precipicio del este puede escalarse con el Gancho, igual que los árboles cercanos al Juego Zora, si es que quieres encontrarte con los psicodélicos hermanos **Beaver**. También puedes nadar desde el Cabo Zora hasta el **Salón Zora**.

Cremia: La mayor de las dos hermanas del Rancho Romani. Si has logrado detener el **Ataque Alienígena contra el Rancho Romani**, puedes ir a buscarla a los establos a las 18.00 (día dos). Te llevará en su carrito, pero entonces os atacarán unos bandidos. Arroja flechas sólo contra el bandido más cercano. Así ganarás la **Careta Romani**. Véase también **Careta Jefe Circo**.

Crucero del Barco del Pantano: Tras rescatar a **Koume** debes charlar con ella en la Choza de Información Turística del Pantano. Te entregará la Cámara Pictográfica. Luego tienes que ir en la embarcación hasta el **Templo Deku**. Si te apetece un paseo gratuito, consulta el **Concurso de Fotografía**. Si luego vuelves a charlar con Koume, podrás competir en una galería de tiro y ganar un Cuarto de Corazón.



Cuaderno de los Bombers: Regresa corriendo a Ciudad Reloj desde el **Escondite de los Bombers**, pero sin máscara. Te entregarán este hermoso volumen. Si charlas con los residentes de Ciudad Reloj sabrás en qué momento necesitan tu auxilio.



Cuco: Un pollo. Lárgale tantas cuchilladas como quieras. No se defenderá. Si lo recoges, podrás subir hasta lugares elevados. Pruébalo en la zona **Este de Ciudad Reloj**.

D

Dampe el Enterrador: Se oculta detrás de la tercera de las **lápidas** en el Cementerio Ikana. Apúntale con Gatillo-Z y guíalo a los montículos de tierra. Para llevarlo arriba, arrójalo sobre un bloque amarillo y luego sube tú mismo por los bloques, o por la escalerilla, hasta el primer piso. Una vez Dampe haya removido tres montículos de tierra, mata al Poe que aparecerá para lograr una Botella Vacía.

Debajo del Cementerio: Existe una sección de este tipo para cada una de las noches. Encontrarás más información en **Lápidas**. En la primera noche, basta con que destruyas a todos los **Murciélagos**, enciendas las **antorchas** y, luego, acabes con el Knuckle de Hierro de la habitación siguiente para aprender La Canción de la Tormenta. Véase **Cueva del Agua de Manantial**.
Durante la segunda noche, la Lupa de la Verdad será tu mejor compañera: iluminará puertas ocultas, senderos, Murciélagos y Skulltulas en abundancia. La pared que encuentras al final del cementerio, y que puedes destruir con una bomba, conduce hasta otro Knuckle y un Cuarto de Corazón. En la entrada de **Dampe el Enterrador** te contamos lo que puedes hacer durante la tercera noche.

Debajo del Pozo: La entrada se encuentra en lo alto del **Cañón Ikana**. Si te pones la **Careta de Gibdo**, las momias te dejarán entrar a cambio de ciertos objetos. Explora todo lo que quieras, pero recuerda que sólo existe una ruta que te permita llegar al final. Ésta:
Tras bajar por la escalerilla, dale cinco **Judías Mágicas** al Gibdo de la derecha. En la habitación siguiente, dale 10 **Nueces Deku** al segundo Gibdo, y luego 10 **Bombas** al que se encuentra tras la puerta. Al llegar allí, mata al **Poe** y recógelo en una botella vacía.
Una vez regreses a la habitación de Gibdo, la Nuez Deku, dale un **Pescado** a la otra momia. Al llegar al fondo de la habitación siguiente, el Gibdo se quedará con el Poe que has recogido y te franqueará el paso a una habitación donde otro Gibdo te pide **Leche**.
Ahora te encuentras en la última habitación. Si enciendes las cuatro antorchas y abres el cofre encontrarás el **Escudo Espejo**. Ahora puedes iluminar el Bloque con un Sol para llegar al **Misterioso Castillo de Ikana**... pero asegúrate de llevar un **Barril de Pólvora**.



Deku Baba: Unas desagradables y ariscas plantas piraña. Si les asestas un mandoble, te entregarán **Palos Deku**.

Dexihand: Unos brazos largos y flacos que encontrarás al entrar en el Templo de la Gran Bahía. Ándate con cuidado: si te acercas, te agarrarán. Es mejor que, como Link Zora te quedes cerca y les lances el bumerán con el Gatillo-Z.

Dianas: Anillos concéntricos en blanco y negro, objetivos para el **Gancho**. Si logras clavarlo en ellas, podrás subir al nivel correspondiente.

Dinofol: Son unos dragones que vomitan fuego. Deambulan por las cercanías del Templo Bosque Catarata. Para eliminarlos, apunta con Gatillo-Z, emplea el escudo y aséstales un mandoble después de que ataquen.



Dodongo: Estos dragones merodean por el norte de la Tierra de Términa y tienen muy mal aliento. Mejor que te pongas detrás y les arrojes una bomba a la cola.

Dragonfly: Horribles insectos voladores con rostro de calavera. Las Flechas y el Gancho son muy eficaces contra ellos. También puedes meterte en una Flor Deku, esperar a que alguna pase volando y arremeter contra él.

E

Eeno: Monstruos de la nieve de rostro orondo. Los hemos visto merodeando por las áreas nevadas. Deshiélalos con las Flechas de Fuego o aséstales un mandoble.

Elder Goron: Si buscas al viejo, lo encontrarás atrapado dentro de una gran bola de nieve bajo el puente del Pueblo de la Montaña. Destrózala con el Puñetazo Goron, descongela al buen hombre con agua del **Cementerio Goron** y luego ponte la Máscara Goron y háblale dos veces. Véase también **Bebé Goron**.

Elegía al Vacío: C-derecha, C-izquierda, C-derecha, C-abajo, C-derecha, C-arriba, C-izquierda. Le da a Link el poder de crear **muñecos**. Véase **Antiguo Castillo de Ikana**.

Enemigos subterráneos: Existen dos tipos distintos. El primero es visible en forma de mano gigantesca. Emplea el escudo para desviar su indestructible forma verde, aséstale un mandoble y emplea luego un Ataque Remolino para acabar con las tres manitas antes de que se regeneren. El segundo tipo es una sombra que crece lentamente bajo los pies de Link, acompañada por el silbido del viento. Corre hasta que la sombra deje de moverse, quédate algo lejos y aguarda a que el Enemigo Subterráneo caiga. Entonces, mátalo. Sin demora.

Enjambre: Ocultos en las paredes y techos de muchas mazmorras. Si les disparas, obtendrás regalos extra que, frecuentemente, consisten en **Hadas Perdidas**.

Envío especial para Mamá: Dáselo al **Cartero** el último día. También puedes entregárselo en mano a **Madame Aroma** (se encuentra dentro del Bar Lácteo) en la tercera noche.

Epona: Tu yegua robada. Se halla atrapada en el **Rancho Romani**. Habla con **Romani**, la muchachita, y reclámasela una vez más.

Escondite de los Bombers: Para llegar a esta área tienes que unirte a los **Bombers**. Una vez dentro, revienta el Globo, sube por la escalerilla y emplea el telescopio del viejo para observar al Skull Kid que se encuentra sobre la Torre Reloj. Salta afuera y agarra la Lágrima de Luna que caerá.



Escondite de Sakon: Después de que **Kafei** te entregue el Colgante de los Novios, ve hacia la derecha, al lugar donde habitualmente te cargarías Octoroks, enfrente del Cañón Ikana. Lo encontrarás oculto tras una roca. Si lo encuentras hacia las 18:00 (tercer día), te abrirá su escondrijo. Entra en él. Entonces, tienes que jugar alternativamente con Link y Kafei. Link sólo tiene que matar Deku Babas y Wolfos Blancos. La tarea difícil le corresponde a Kafei: en la primera habitación, empujará el bloque de la derecha sobre el interruptor. En la habitación dos, correrá sobre el interruptor azul. En la tercera, empujará el bloque del norte hacia el oeste y luego el bloque central hacia el norte, hasta el interruptor azul. Así se habrá salvado la Careta del Sol y Kafei regresará también a la ciudad. Véase también **Anju**.



Escrituras de Propiedad: Forman parte de una secuencia de canjes comerciales. Véase **Malezas Deku**. Si el Scrub no quiere canjear su Escritura de Propiedad, trata de ponerte una de las tres grandes máscaras.



Escudo del Héroe: Resiste prácticamente cualquier ataque. Por ello, puedes usarlo con Gatillo-Z. Si te lo roban, puedes volver a comprarlo en la **Tienda de Curiosidades**.

Escudo Espejo: Un escudo poderoso y, también, una buena manera de arrojar luz brillante sobre las Caras y los Bloques con un Sol. Tendrás que apuntar con R y con el analógico. Conviene que también lo pruebes con enemigos. Véase **Debajo del Pozo**.

Espada: Corte Horizontal con B, Ataque Remolino al pulsar B durante unos momentos y luego soltar. También puedes utilizar Gatillo-Z para una acometida más violenta (adelante+A). La espada también puede abrir cajas y vasijas.

Espada Afilada: Esta espada duplica en potencia la Espada Kokiri. Véase **Herrería**.

Espantapájaros: Se encuentran en la **Tienda** y en el **Escondite de los Bombers**. Avanzarán 12 horas el tiempo. Las canciones a las que aluden son la **Canción del Tiempo Invertida** y la **Canción del Doble Tiempo**. Véase también **Canción del Espantapájaros**.

Espejos: Si proyectas luz sobre ellos con el Escudo Espejo acumulan energía y, tan pronto como ceses de alimentarlos, la liberan. Cuanto más dure el tiempo de carga, más se prolongará el efecto. Puedes utilizar el **Escudo Espejo** para dirigir el rayo contra una Careta del Sol o un Bloque con un Sol y, también, contra otro espejo.

Estatuas Búho: Si les asestas un mandoble a las Estatuas Búho, podrás teletransportarte hasta esas mismas estatuas en algún momento del futuro mediante la **Canción de Vuelo**. Además, puedes volver a visitarlas (con A) para activar una útil opción de "guardar y salir".

Estatuas de Hielo: El hielo que vomitan puede congelarte en unos segundos. Las Flechas de Fuego y el **Agua Caliente del Manantial** las descongelarán de inmediato, pero también puedes hacerlas añicos con tu fiel espada.

Este de Ciudad Reloj: Mira en derredor.... verás un cofre. Revienta el **globo** del Norte de Ciudad Reloj, recoge el Cuco que se encuentra sobre el tejado del Bar Lácteo y elévate hasta el tejado de la Galería de Tiro. Encontrarás 200 rupias.

Evan: El jefe de los Indi-Glos, tal y como aparece en el Salón Zora. Saca la guitarra y acompáñale en su melodía con C-abajo, C-derecha, C-izquierda, C-abajo y tendrás un Cuarto de Corazón.



Eyegore: Encontrarás a dos de ellos en el interior del **Templo de la Torre de Piedra**. Si uno despierta, arrójale una Flecha de Luz al ojo y asestale un mandoble mientras esté paralizado. Repite la acción hasta acabar con él. En cuanto mates al segundo, recibirás la **Máscara del Gigante**.

F

Fantasma Goron: Véase **Santuario del Pico Solitario**. Al seguir al fantasma, llegarás a un precipicio con escalerillas invisibles. Tienes que ir a la derecha, luego a la izquierda y otra vez a la derecha. La Lupa de la Verdad puede ayudarte. El **Cementerio Goron** se encuentra en lo más alto.



Flat: Entre los compositores fantasmas, él es el bueno. Lo encontrarás **Bajo el Cementerio** en la primera noche. Te enseñará la Canción de la Tormenta.

Flechas: Sumamente útiles para matar o paralizar a la mayoría de enemigos, así como para activar interruptores y romper carámbanos. Véase **Templo del Bosque Catarata**.

Flechas de Fuego: Funde a los Eenos, Estatuas de Hielo y toda otra forma de hielo y envuelve en llamas a los enemigos normales. Ver **Templo del Pico Nevado**.

Flechas de Hielo: Muy útil para congelar cascadas, helar enemigos –luego puedes empujar los bloques de hielo o trepar por ellos- y crear plataformas provisionales sobre el agua. Véase **Templo de la Gran Bahía**.

Flechas de Luz: Empléalas para activar las Caras con un Sol y destruir los Bloques con un Sol. Infligen daños mucho mayores que las flechas normales. Ver **Templo de la Torre de Piedra**.

Flor Deku: Link Deku puede arrojarse a su interior y volar. Las flores amarillas te llevarán a mayor altura que las marrones. El impulso inicial puede matar a enemigos voladores.



Fortaleza de los Piratas: Nada hacia el este desde la Costa de la Gran Bahía, desciende hasta el lecho marino y pulsa adelante+A para golpear el motivo de la calavera y las tibias.
La **Careta Piedra** te ayudará a llegar al lado oeste sin que te localicen. Una vez estés allí, golpea el interruptor del suelo como Link Goron (con A+B). Se abrirá una válvula bajo el agua. Nada hasta ella como Link Zora.



En primer lugar, tienes que golpear la madera, empujar el bloque y nadar hacia la izquierda. Tira del segundo bloque, regresa nadando y sigue todo el camino –en el cual tienes que seguir golpeando maderas- hasta la habitación siguiente.
Una vez en la habitación siguiente, zambúllete en el agua que sale a borbotones y nada por el túnel. Evita las corrientes. Trepa por la rampa de la habitación siguiente y apunta a la derecha con una flecha y tira al interruptor. Sal nadando por el enrejado del fondo.
Evita el agua que sale a borbotones y trepa hasta el interruptor del suelo. Salta enseguida al enrejado, lanza una flecha al interruptor que se encuentra detrás de ti y salta desde la fuente que se encuentra en lo alto.
Sube por la escalerilla y arroja flechas contra los pinchos y el interruptor que se encuentra detrás de éstos. Así se abrirá la puerta y podrás entrar en la Fortaleza de los Piratas propiamente dicha. Véase **Huevos Zora**.

Fuego: Mata fácilmente a todas las formas de Link, pero las pequeñas llamas son necesarias para encender antorchas. Véase **Palo Deku**.

Fuente: Encontrarás dos Fuentes junto a la entrada norte de Ciudad Reloj. Si te metes dentro, recibirás monedas.

Fuente de las Hadas: Si traes hasta aquí a las **Hadas Perdidas**, ganarás fuertes recompensas en metálico. La primera se encuentra al Norte de Ciudad Reloj, la segunda tras la entrada al Templo Bosque Catarata y la tercera en la base del largo camino helado que lleva al Templo del Pico Nevado. Para llegar a la cuarta, necesitarás el Gancho, que te permitirá moverte entre plataformas en el Cabo Zora. La quinta se encuentra en un pequeño agujero, cerca del Castillo de Ikana. Véase **Grandes Hadas**.



G

Galería de Tiro de Ciudad Reloj: Esto tiene su miga... tendrás que evitar a los Octoroks azules y no te bastará con pulsar botones frenéticamente. Recuerda que el premio es un Cuarto de Corazón.

Galería de Tiro del Pantano: Desvíate a la izquierda por el camino del **Pantano del Sur**. Si quieres alcanzar una puntuación perfecta, no dejes de tirar. Dispones de flechas sin límite. 2260 es una puntuación decente.

Gancho: No sólo es útil para subir hasta las **dianas**, sino que, además, puede arrancar pedazos de los enemigos y aturdirlos, siempre con la ayuda del maravilloso Gatillo-Z. Véase **Fortaleza de los Piratas**.

Garo: Se materializarán en el Cañón Ikana en cuanto te pongas la **Máscara Garo**. Levanta el escudo, retrocede y acuchíllalos cuando se acerquen.

Gekko: Unas ranas pendencieras y ruidosas. En el Templo del Bosque Catarata, lánzate a una Flor Deku y sal disparado cuando el Gekko y el Snapper pasen por encima. Cambia a Link normal, apunta con Gatillo-Z y perfórale la barriga con una flecha. Contraatacará en el Templo de la Gran Bahía. Véase **Jelly Loca**. Véase también **Ranas**.

Globos: Unos grandes globos azules con el feo rostro de un Skull Kid estampado. Puedes reventarlos con burbujas, flechas, el Gancho y demás.



Goht, el Toro Mecánico Enmascarado: Vas a necesitar la Máscara Goron. Transfórmate en una bola erizada de pinchos y persigue a Goht hasta que logres arañarle las nalgas. Tendrás que virar a derecha o izquierda en el último momento para evitar la descarga eléctrica con la que responderá. Si logras aterrizar sobre él al final de una rampa, caerá y podrás colocarte entre sus piernas y darle varios golpes. Pero recuerda que debes evitar las bombas y las estalactitas. Véase también **Tienda Goron de Barriles de Pólvora**.



Gomess: Una malvada enemiga que se encuentra en el **Templo de la Torre de Piedra**. Dispersa sus murciélagos con Flechas de Luz y luego acércate tanto como puedas y clávale la espada en el vientre. Retrocede y repite la operación.



Gorman: Entra en el Bar Lácteo con la **Careta Romani** después de las 22:00 del tercer día y ayuda a **Toto** con su prueba de sonido. Así conmoverás a Gorman y te entregará su **Careta Jefe Circo**.

Goron Hambriento: El tembloroso Goron que encuentras cerca de la Herrería necesita carne. Cuando llegues al Santuario Goron emplea el Palo Deku para encender a la carrera todas las

antorchas del edificio, desde arriba hasta abajo. Tienes que convertirte en Link Goron, rodar sobre la rampa del piso más elevado y golpear las vasijas rotatorias. De uno de ellos caerá carne. Recógela, llévala al otro extremo de la ciudad y arrójasela al tembloroso Goron. Podrás llevarte la **Máscara de Don Garo**.



Gorra de Cartero: Si te la pones para mirar dentro de los buzones, descubrirás rupias.

Gorro de Pescador: El retrato en el que está interesado el pescador es el de los **Piratas** que protegen los Huevos Zora dentro de la Fortaleza de los Piratas. Asegúrate de que ningún obstáculo te impida llevarte el **Caballito de Mar**.

Grandes Hadas: Se encuentran en las **Fuentes de las Hadas**. La primera le entrega la **Careta de Gran Hada** al Link normal, la segunda le da el poder de asestar un Ataque remolino más potente, la tercera extiende su Barra de Magia, la cuarta le duplica las defensas y la quinta le entrega la Espada del Gran Hada. Véase **Hadas Perdidas**.



Grietas: Estas pequeñas franjas de tierra, de forma cuadrada, abundan por todas partes. Puedes plantar **Judías Mágicas** en ellas o dejar que los **insectos** excaven en busca de rupias extra.

Guardián: Este tembloroso individuo se encuentra sobre el Templo Goron. Te abrirá la puerta. Pero al tercer día lo encontrarás atrapado en una bola de nieve. Libéralo con una bomba.

Guardián del Templo Goron: Si empleas la Lupa de la Verdad en el **Pico Nevado**, localizarás al responsable de los vientos de galerna. Para deshacerte de él, ponte la Máscara Goron e interpreta la Nana Goron.

Guay: Unos cuervos de apariencia primitiva. Apunta con Gatillo-Z y arrójales flechas o, simplemente, golpéalos.



Guru-Guru: El músico se sienta, dolido, junto al **Lavadero**, desde las 6:00 a las 18:00 (días uno y dos). Te entregará la **Careta de Bremen**.

Gyorg, el Pez Gigante Enmascarado: Quédate en el centro de la plataforma con el escudo a punto hasta que el pez la golpee o la sobrevuele, y luego apúntale con Gatillo-Z y arrójale una flecha. Cuando se estremezca, salta al agua como Link Zora y golpéalo con el 'Zumbido Mágico' (pulsa R). Salta de inmediato fuera del agua y repite el proceso. Puedes exterminar a todo el banco de peces con el mismo Zumbido.



H

Hadas: Si corres hacia las pequeñas hadas rojas, recobrarás la salud. Si las capturas en una botella, te resucitarán de manera automática cuando mueras. Siempre habrá un hada oculta en alguna pequeña planta cerca de las **Estatuas Búho**. Véase también **Hadas Perdidas** y **Grandes Hadas**.

Hadas Perdidas: Encontrarás una en el **Lavadero**. Tienes que saltar del puente para recogerla. Llévala luego a la **Fuente de las Hadas** del norte. Encontrarás otras ocultas en mazmorras.

Si le llevas las quince a la **Gran Hada** del color correpondiente, recibirás un premio que te hará sonreír.

Heno: Verás un solo fardo dentro de los establos del Rancho Romani. Si lo examinas, encontrarás dinero.

Hermanas Rosa: Si te pones la **Careta Kamaro** y bailas con ellas a las 18:00 (segundo o tercer día) frente a la Tienda de Lotería, ganarás un Cuarto de Corazón.

Hermanos Gorman: Propietarios del Circuito Gorman, que parte del Camino Lácteo durante el día. Si hablas con ellos sin desmontar de Epona, empezará una carrera. Recuerda que no debes emplear la última zanahoria. Es mejor que fustigues a Epona frente a las vallas, para que salte con suficiente fuerza. Recibirás como Trofeo la **Máscara Garo**. Vuelve a derrotarlos para que te entreguen algo de **leche**.

Herrería: Si empleas el **Agua Caliente del Manantial** para fundir la fragua, los responsables del establecimiento se encargarán de galvanizarte la espada.
Hazlo durante el primer día y, luego, a la mañana siguiente, ofréceles **Polvo de Oro** a cambio de una mejora permanente.

Hielo: Puedes fundirlo con una **Flecha de Fuego** o con **Agua Caliente del Manantial**. No te acerques, porque su proximidad es fatal. En serio.

Hiploop: Un velocísimo escarabajo que aparece por primera vez en Bosque Catarata. Puedes apuntarle fácilmente con el Gatillo-Z. Si lleva el rostro cubierto con una máscara, puedes arrancársela con el Gancho.

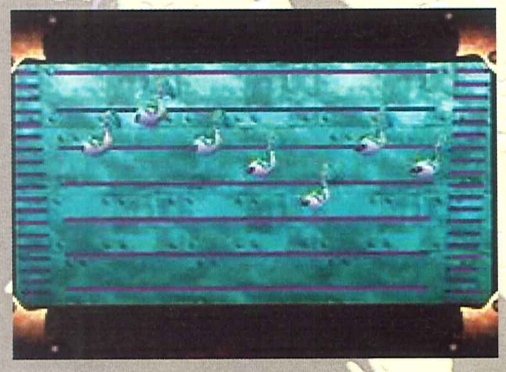
Hombre de la Tienda de Curiosidades: Tras recibir el Colgante de los Novios, búscalo al otro lado de la puerta en el **Lavadero** y llévate tanto el Envío Especial para Mamá como la Careta Keaton. Véase también **Tienda de Curiosidades**.

Huevos Zora: Tres de ellos se encuentran en torno a la **Roca Pináculo**, pero tendrás que luchar por el acceso a la **Fortaleza de los Piratas**, porque sólo allí encontrarás los otros cuatro. Primero tienes que subir por la escalerilla central. Podrás hacerlo sin ningún problema, siempre que dispongas de la **Careta Piedra**. Si no la tienes, ocúltate detrás de las cajas, arroja flechas desde lejos para abatir provisionalmente a tus simpáticas enemigas y muévete con rapidez por la escalerilla y la puerta del final. Escucha la conversación desde la ventana y luego dispara al nido de avispas a través de las rejas para que las tropas de Aveil se dispersen.









Cuando vuelvas a salir, salta a la derecha y entra en el vestíbulo principal, donde encontrarás el Gancho dentro de un cofre dorado. El primer Huevo Zora también se encuentra aquí, dentro de un tanque. Arroja el **Gancho** a la tabla de madera que verás sobre dicho tanque, salta adentro como Link Zora y mete el huevo en una botella. Si puedes, liquida también a la Shell Blade.
Una vez hayas vuelto al exterior, corre hacia el nordeste y arroja el Gancho a los postes del primer y segundo piso. Así llegarás a otra habitación. Emplea la Careta Piedra u ocúltate detrás de los barriles para atravesarla y, cuando encuentres a un **Pirata**, mátalo. Así llegarás hasta el segundo Huevo Zora.
Vuelve a salir y sigue la pared exterior de la planta baja en sentido contrario a las agujas del reloj. Arroja el Gancho al poste que verás al oeste y, luego, lánzalo hacia el sur. Descubrirás otro Pirata a quien también deberás matar. Llévate el tercer Huevo Zora.
El cuarto Huevo se halla en la misma área, pero enfrente de la puerta anterior. También tendrás que matar a un guardia. Entrarás en otra habitación con un guardia, te enfrentarás a otro Pirata y te llevarás el cuarto Huevo Zora. Luego, llévate todos los Huevos al **Laboratorio de desarrollo Marino**.

I

Igos du Ikana: El jefe del Antiguo Castillo de Ikana. Para derrotar a sus dos amigos, pega fuego a las cortinas con Flechas de Fuego y atácalos luego con Gatillo-Z. Para rematarlos, alumbra sus cuerpos maltrechos con el Escudo Espejo.
Pero el propio Igos es una pesadilla. Aunque sacrifiques salud, tienes que acercarte a él –con el escudo- y golpearlo con la espada. Fatígalo de esta manera o aguarda a que caiga, y luego arroja luz sobre su cuerpo inconsciente. Si te lanza su cabeza voladora, sal corriendo a toda pastilla. Una vez muera, te enseñará la Elegía al Vacío. Véase **Torre de Piedra**.

Insectos: Tienes que levantar los guijarros para encontrarlos. Luego, captúralos con la Botella Vacía. Así reunirás una colección de bichos. Si los arrojas sobre una grieta en la pared, escarbarán en busca de rupias.

Interruptores: Brillantes, de cristal. Puedes conmutarlos con la espada, flechas, el Gancho o burbujas. Presta atención, porque la mayoría están sincronizados.



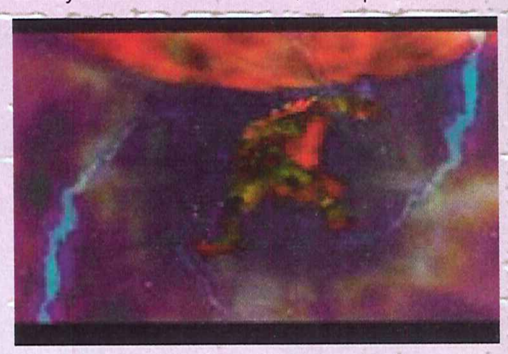
Interruptores de Suelo: Secciones del suelo elevadas, de color marrón. Emplea a Link normal, Link Goron o Link Zora para activarlos e interpreta la **Elegía al Vacío** si vuelven a elevarse.

Interruptores Ojo: Unos interruptores pequeños y dorados que se encuentran por las paredes y techos. Si les das con una flecha, se producirá algún acontecimiento mágico.

Interruptores Rojos: Sólo se encuentran en el **Templo de la Torre de Piedra**. En cuanto los atraviesas con una Flecha de Luz, ponen la habitación patas arriba.

Intro: No pierdas detalle, porque muestra, a vista de pájaro, algunas de las áreas más complicadas del juego.

Ir a la Luna: Ésta es la última mazmorra. Para abrirla, tienes que superar el **Templo de la Torre de Piedra** y derrotar al **Skull Kid**.
Corre hasta el gigantesco árbol. Encontrarás a cinco niños. El más cercano al árbol te conducirá directamente a la batalla con la **Máscara de Majora** pero, si ya has encontrado las otras 20 máscaras, puedes ganar la última al charlar con los otros cuatro. Todos ellos te pedirán cierto número de máscaras, te llevarán a una mazmorra y volverán a pedirte el mismo número de máscaras en cuanto termines.
El Chico Odalwa te exige una máscara. Cuando estés en su mazmorra, usa la Flor Deku para llegar a la primera plataforma giratoria (aguarda a que esté orientada de izquierda a derecha) y vuela luego hasta la siguiente. Tienes que cavar enseguida para evitar que te atraviesen. Asegúrate de elegir la flor amarilla: te conducirá a la puerta de la izquierda. Para salir, dale otra máscara al Chico Odalwa.
El Chico Goht te solicita dos máscaras. Su mazmorra es muy difícil. Como Link Goron, rueda por el centro



del camino que lleva a los cofres y suelta el stick tras rebotar. Deberías volverte hacia la izquierda, golpear otros dos cofres y seguir adelante por un largo sendero. Trata de seguir adelante y rebotar en los últimos cofres. Luego detente. Si esto no funciona, inténtalo de nuevo. Camina hacia delante, hacia la derecha, hasta la plataforma central, y luego rueda por el sendero de la izquierda hasta encontrar la puerta del Chico Goht, quien pide otras dos máscaras.
El Chico Gyorg quiere tres máscaras. Basta con que te transformes en Link Zora, te zambullas en el agua y nades a izquierda, izquierda, derecha y de nuevo derecha hasta encontrar al Chico Gyorg. Para salir, dale tres máscaras.
El Chico Twinmold solicita cuatro máscaras. En su mazmorra encontrarás una repetición de muchos de los enemigos más difíciles del juego. Mejor que vayas preparado con un montón de Hadas Rojas y Leche. Primero tropezarás con un Dinofol, luego con un Maestro Garo -arroja el Gancho al nuevo cofre- y después con un Knuckle de Hierro. Agarra el Bombchus del cofre y haz explotar la grieta de la pared. En la habitación siguiente, lanza una Bombchu contra el techo y arroja una flecha al Interruptor Ojo. El Chico Twinmold te aguarda en la habitación siguiente y necesita cuatro máscaras.
Si has cedido ya las 20 máscaras –y, por tanto, has terminado las cuatro mazmorras- podrás charlar con el quinto chico para que te entregue la **Máscara de la Fiera Deidad**, con la que el combate final será mucho más fácil. Puedes seguir leyendo en la **Máscara de Majora**.







CÓMO...
ver lo que no deberías en
PERFECT DARK

Rare-zas, curiosidades y fallos técnicos que sonrojarían al propio Carrington.

◁ *Aquí, el taxi se encuentra aparcado fuera pero, en el resto del nivel...*

LO QUE DIJIMOS



Analizamos *Perfect Dark* en el número 31 y llegamos a la siguiente conclusión:

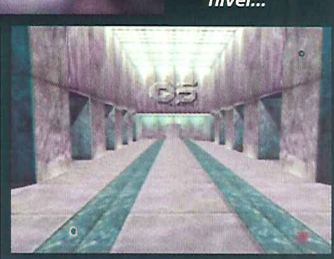
"Jugable a más no poder y enorme como ningún otro. Si tuvieras que elegir un único juego para tu N64, éste sería el ganador sin discusión. Sin duda."



Qué es esto? Dirás. ¿Más trucos para *Perfect Dark*? No te lo reprochamos, porque han sido varias las secciones de Al Rescate que hemos dedicado a este fantástico juego. Este intento de sacar otra ronda de trucos para el mismo juego puede parecer totalmente superfluo.

Pero las seis páginas que siguen se apartan de la línea convencional de nuestras guías. Con la ayuda de los lectores de M64 hemos invertido seis meses en un reconocimiento exhaustivo de todos los gazapos, curiosidades y rarezas de *Perfect Dark*. Guardias díscolos, escenas de corte fallidas, graffitis que los programadores han colado en los escenarios... todo lo que Rare quería ocultarnos. En muchas ocasiones, esta información te resultará útil para avanzar por el juego. O, como mínimo, te divertirá.

Si tu interés por *PD* se marchitaba, prepárate para quitarle el polvo al cartucho e insuflarle nueva vida al juego con esta concienzuda guía...



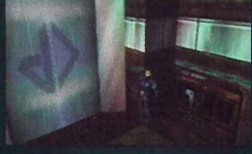
MODIFICANDO EL VIDEO

Cómo trastocar las escenas de corte de *Perfect Dark*.



GRÁFICOS

Hay que terminar cualquiera de las misiones con el sistema de ocultamiento activado para borrar a Jo de la escena final. Trata de completar un nivel con la mira del Farsight, el escáner de rayos-X o la visión nocturna también activados.



TRUCOS

La escena de corte en la que Jo golpea a un guardia en la cabeza al inicio de Datadyne: Investigación se vuelve mucho más divertida si activas el truco de Personajes Pequeños. ¡Contempla el triste fin del guardia!



MUERTES

Justo antes de entrar en la habitación con la que normalmente finalizaría el nivel, arroja dentro un Arma PC. Producirá efectos divertidos en la escena de corte. O si no, coloca minas y pulsa A y B para detonarlas.



QUÉ MIEDO

Selecciona la pantalla introductoria de Área 51: Escape en el menú Cine y, luego, pulsa Start. No se sabe bien por qué, los cadáveres de Joanna y los guardias aparecen brevemente en el suelo. Es espeluznante.

EL INSTITUTO DE LA LOCURA

No te imaginas lo que vas a encontrar en el Instituto Carrington.

CAMPO DE TIRO

● Selecciona el Arma PC (Bronce) y arrójalo a la pared que tienes detrás. Aborta la acción al instante y pulsa Start de nuevo. Podrás seleccionar cualquier arma y disponer al mismo tiempo del Arma PC en modo centinela. También puedes intentarlo con minas.

● ¿Has desbloqueado el entrenamiento con el Farsight? Gracias a los botones C y a la función secundaria del arma, puedes hacer un zoom por todo el Instituto Carrington, disparar en la cabeza a los infortunados miembros de la plantilla y volar las sillas bajo las posaderas de sus ocupantes. ¡Cómo te divertirás!

● Si te quedas en la puerta del campo de tiro podrás mantenerla abierta con el cuerpo de Joanna y acceder al mismo tiempo a las armas. Podrás arrojar balas, cuchillos, flechas y todo tipo de proyectiles contra el personal de Carrington.

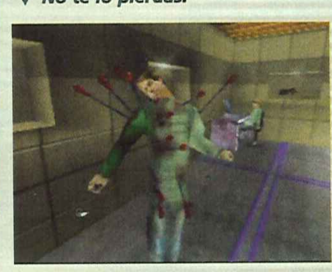
● Como complemento del truco anterior, agarra la caja del sótano y déjala al otro lado de la puerta del campo de tiro. Llénala de cuchillos, sal afuera y recógelos para usarlos luego. O ponle minas para crear una gran bomba.

● Utiliza la misma caja para mantener abierta la puerta principal de la sala de entrenamiento con armas. Luego, selecciona el Slayer y ve a dar una vuelta por el Instituto. No olvides que R ralentiza el misil en esas difíciles esquinas.

● Finalmente, quédate en el campo de tiro y aguarda... y aguarda... hasta que llegue "nuestro agente número uno". Esto se debe al hecho de que, cada vez que se ajusta la ropa interior, avanza un poco.



Con el Arma PC funcionando, no puedes fracasar en el entrenamiento.



Si activas el Farsight, podrás disparar, sin necesidad de apuntar, a un inocente trabajador del IC que se encuentra fuera...
...o quedarte en el campo de tiro y atravesarlo con flechas. No te lo pierdas.



Una vez cubras de minas la caja, un simple disparo de pistola activará los fuegos artificiales.



Paséate por el Instituto con la visión subjetiva del cohete dirigido del Slayer.

ADEMÁS...

● Pon algo para que se mantenga abierta la puerta de la Sala de Dispositivos, selecciona el entrenamiento con la CamSpy y paséala por donde tú quieras.

● En el Entrenamiento con Dispositivos o Ítems, activa y desactiva la pausa en cuanto termines la misión. Así establecerás un tiempo récord.

● En el entrenamiento para Dispositivo de Ocultación, ve hasta Daniel, desactiva rápidamente la capa mientras hable y arréale un puñetazo en la cara.

● Encalla la Hoverbike entre los dos postes de la rampa de la antecámara. Agáchate detrás y pulsa A, B, Z y adelante. Así la harás explotar.

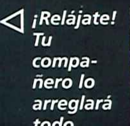
● En el entrenamiento con Simulantes 7, espera a que el guardia te dispare y luego desármalo y saca el arma tan pronto como aparezca el mensaje que indica que has fallado. Podrás quedártela.



TRAIDORES

Uno de las rarezas más curiosa y práctica de PD ofrece la posibilidad de obligar a los guardias a que se unan a tu causa. Si quieres verlo, empieza una partida en Central Datadyne: Extracción y luego corre hacia el guardia de las escaleras, pasada la cámara del ventilador. Dispárale a la mano para que suelte el arma y deja que la recoja; si tienes suerte, empezará a disparar contra sus compañeros. Esto también funciona con el primer guardia de Pelagic II y, ocasionalmente, con una pareja de Mr. Blondes que se hallan en las cavernas bajo el Lugar del Impacto.
¡Diviértete!





Esos guardias Pelagic II mueren sin saber quién les dispara. Je je.



¡Relájate! Tu compañero lo arreglará todo.

10 RAREZAS PARA LAS MISIONES SOLO

Nuestras diez curiosidades y gazapos favoritos de Perfect Dark.

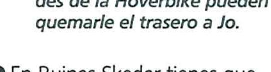


△ *Una vez en Ruinas Skedar, puedes ahorrar mucho tiempo con este atajo.*



△ *Ten cuidado: las peculiaridades de la Hoverbike pueden quemarle el trasero a Jo.*

Los torpes de DD no han programado bien los rifles del techo. ▽





△ *Un complicado manejo del Farsight en la Hoverbike puede provocar una matanza. ¡Qué bien!*

● En Ruinas Skedar tienes que atravesar el precipicio en el lugar habitual, volverte hacia la izquierda y echarte a correr sin despegarte de la pared de la derecha. Cuando pongas el pie en el vacío, te teletransportarás al puente.

● Si golpeas a Carrington cuando lo encuentres cerca de la nave en el hangar del instituto, dispondrás de un tiempo ilimitado para reactivar las defensas. Algo muy práctico para el modo Agente Perfecto.

● Lleva la Hoverbike a una zona donde puedas volar hasta cierta distancia en línea recta. Entonces, pon un buen número de minas activadas por control remoto en la parte posterior del vehículo, sube a la Hoverbike y haz estallar las minas. ¡Verás qué acelerón!

● ¿Te molesta que te disparen desde el techo hacia el final de Datadyne Investigación? Basta con que abras la puerta y te muevas lateralmente por los túneles. No te acertarán ni una sola vez.

● Emplea el truco de Todas las Armas para llevar el Farsight hasta un determinado nivel con la Hoverbike. Sube, apunta con R, dispara y pulsa C-izquierda o C-derecha. Así podrás apuntar con una rapidez increíble.

● Dirígete a la cueva que se halla enfrente de la Base Aérea y luego corre hasta el final del pequeño sendero de la derecha. Apunta con el Rifle Francotirador a las montañas, bajo el sol, y activa el zoom para contemplar cómo se mueven.

● Ah, las maravillas del queso. Encontrarás una buena lonja de este producto oculta en cada uno de los niveles de *Perfect Dark*. No te diremos dónde se encuentran, para que te diviertas buscándolas. De todos modos, tendrás que recurrir a algunos trucos para encontrarlas.

● En la misión en el Mar Profundo, pulsa B para recargar la escopeta cuando le falte munición y luego teletranspórtate mientras se vuelve a cargar. Te encontrarás con diez balas.

● Si has conseguido la doble Magnum, selecciónala y luego pulsa simultáneamente A y B. Jo hará un poco el tonto, pero luego te verás con una sola Magnum... cargada con siete balas.

● Dispara a todas las botellas de vino del sótano de la finca de Carrington. El dueño te dice algo así como: "Joanna, por favor, ya no eres una niña". Y eso que lo habían secuestrado...



◁ *No sólo puedes contemplar la montaña... aquí, el zoom llega más allá del sol.*



En cada uno de los niveles hay una lonja de queso oculta. ¡A por todas! ▷



◁ *¿Siete balas en una Magnum? Si Bond la pillara...*





Podríamos preguntarnos por qué las botellas están vacías. ▷

HAY GENTE MUY RARA

Diviértete con tus amigos y enemigos.

Fracasa en la misión Base Aérea y halla a cierto individuo en una habitación. Dispárale. Gritará... y se volverá a sentar.



En la Villa Carrington, al abrir la puerta, entra corriendo y pulsa B para que las puertas se cierren detrás de ti. Así podrás explorar sin problemas.



Si disparas a los auxiliares Maian en ¡Guerra! quedarán suspendidos en el aire. Puedes utilizar los cadáveres flotantes como escudos. Macabro, pero efectivo.



Al inicio de Nave de Ataque, cuando te halles en el ascensor, salta rápidamente sobre Elvis. Sin motivo alguno, morirá.



Tienes que destruir el taxi de Chicago cuando vuele después de su reprogramación. Los civiles se volverán invencibles. Es práctico.



Selecciona la ballesta y dispara dos veces a un guardia: la primera con un sedante y la segunda con una carga de muerte instantánea. Verás dos animaciones seguidas.





TRAS LAS PUERTAS CERRADAS

El mensaje "Esta puerta está cerrada" no impedirá que prosigas con tu exploración. Atrae a la puerta a tantos guardias como puedas, ocúltate y reaparece hasta que la abran. ¡Los muy idiotas! Inténtalo en estos lugares:

Sala de máquinas Skedar

Para abrir esta puerta tendrás que hacer subir a un Skedar por la rampa. Encontrarás a un alienígena congelado... y no podrás matarlo.



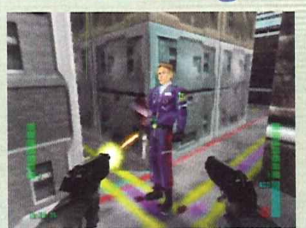
Puerta Exterior del Instituto

Sí, ya está abierta en el Modo de Entrenamiento. Pero, cuando emprendas misiones en solitario, se transformará en un buen lugar para esconderse de Mr. Blonde.



Las puertas del Hangar

Al fondo del primer hangar de Área 51: Infiltración. Ve hasta allí y salta abajo. Verás a Jonathan y a un guardia DD congelados.



DD: Puerta de la Planta Baja

Cuando las luces se enciendan en DD: Extracción (sólo en modo Perfecto), abre la puerta de la planta baja. Verás un montón de gente congelada...



DD: Vestíbulo

...y puedes hacer lo mismo en la entrada principal del Edificio Datadyne. Pero si sales y te alejas demasiado, morirás.



ARMAS POCO FIABLES

Algunos defectos en el armamento que se pueden comprobar en las misiones en solitario.

Cochetemanía

Cuando bajes por la Base Aérea con el montacargas, dispara cohetes hacia arriba. Los misiles perderán velocidad y, al final, volverán a bajar.



Diversión con el Arma PC

Una vez activado el truco Todas las Armas, prepara el Arma PC como centinela al inicio de El Duelo. Acabará con los tres oponentes.



Ballesta I

Dispara una flecha contra las claraboyas del techo del Instituto Carrington. Oirás ruidos extraños y presenciarás efectos visuales insólitos.



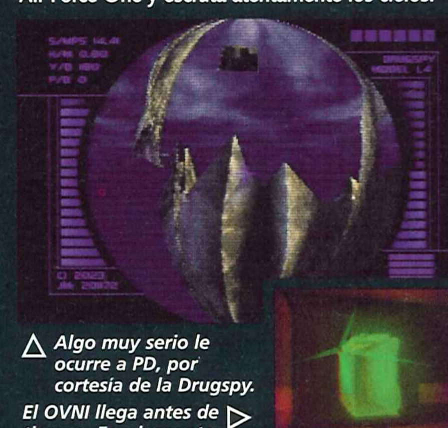
Ballesta II

Quédate frente a la entrada de la Base Aérea, dispara flechas al cielo y aguarda. Reaparecerán sobre el suelo.



MISCELÁNEA

Si miras por la puerta exterior del Air Force One con el Farsight verás que el túnel umbilical del OVNI ya se encuentra allí. Busca los ordenadores de la parte superior que Rare emplea para provocar las explosiones. También encontrarás un doble de Elvis dentro de uno de los laboratorios del Área 51: Escape. Si no, quédate justo detrás de la mesa del recepcionista en la Base Aérea, agáchate y activa la Drugspy para salir del nivel. Quédate frente a las puertas azules que conducen a la sala de máquinas de la Nave de Ataque Skedar, dispara dos mísiles Slayer para que explote el núcleo y verás que el control vuelve a manos de Jo... fuera de la nave. Finalmente, pulsa el botón del piloto automático en la cabina del Air Force One y escruta atentamente los cielos.



△ *Algo muy serio le ocurre a PD, por cortesía de la Drugspy.*

El OVNI llega antes de tiempo. Espeluznante, ¿eh? ▷

Dispara una carga explosiva Phoenix a la cara del guardia. La cabeza le quedará algo extraña. ¡Qué desagradable!



Usa la Pistola Psicosis contra un guardia sentado. Una vez se levante, dispárale una bala: morirá como si siguiera en la silla.



Dispara múltiples cohetes contra un francotirador de la Villa Carrington. Los mísiles darán vueltas a su alrededor sin que se entere. ¡Qué necio!



Arroja una mina por control remoto cuando empieces Instituto Carrington: Defensa y, luego, detónala para "crear" un guardia.



Si disparas sin cesar el arma del guardia traidor en la sala de controles principal de Pelagic II, el mentado guardia repetirá sin cesar su monólogo.



Mata a un guardia y cambia al KLO1313 (del truco Armas Clásicas) y vuelve a disparar: se reencarnará.



HINCHEMOS LAS CIFRAS

Cómo acumular más de 1.000 víctimas en una solo partida.

1 *Crea una partida Captura el Maletín en Felicidad contra ocho simuladores MFácil...*





2 *...y minas accionadas por control remoto en las seis ranuras para armas, por razones que muy pronto vamos a comprender.*

3 *Sal y reinicia hasta que la maleta del simulador se encuentre en la entrada de aire, sobre los servicios.*



4 *Cuélate en el lavabo y pon tantas minas como puedas en el cubículo.*

5 *Corre tan lejos como puedas y aguarda a que, por lo menos, dos o tres simuladores se reúnan en torno a la maleta.*



6 *Pulsa A+B y aguarda a que la interminable explosión cause miles de bajas.*

INTERCAMBIAR ARMAS
Una buena manera de personalizar tus archivos guardados. Crea un Escenario Personalizado con las armas que más te gusten. Guárdalo y reinicia, elige un fichero distinto y cárgalo en el Escenario. Una vez hayas empezado el juego, sólo tendrás que agarrar las armas para que queden almacenadas en el segundo fichero. Esto puede ser muy práctico para la personalización de las armas en entornos tales como, por ejemplo, 'Random' del Simulador de Combate.

COMPLETA CUALQUIER RETO

Una manera astuta de salirte con la tuya en cualquiera de los retos del Simulador de Combate de *Perfect Dark*. En primer lugar, crea un escenario personalizado en el que no puedas perder –con simuladores MFácil y armas muy potentes– y luego guárdalo como "Truco". Después, marca el reto que te interese en el menú de Instalación Avanzada. Entonces, con el joypad del segundo jugador, entra en el menú del Escenario de Carga y marca 'Truco'. Seguidamente, pulsa A en el controlador uno, A y luego B en el controlador dos y Start en el controlador uno. ¡Sólo tendrás que completar el escenario para superar el reto! Fantástico, ¿verdad?



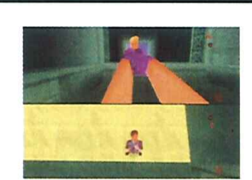




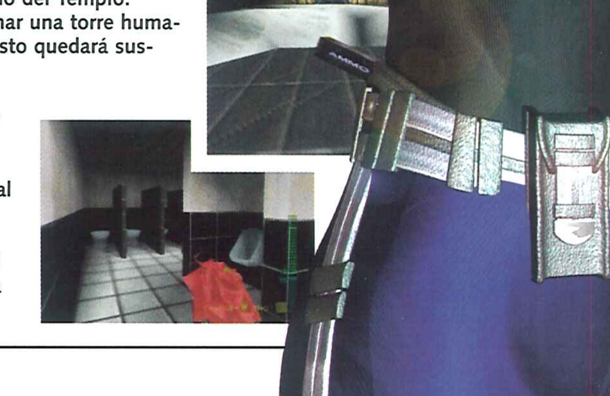
¡CRITIQUEMOS!
¿Acaso Joanna es invisible? Su cuerpo no se refleja en los estanques del Instituto Carrington ni de la Nave de Asalto Skedar. Y, si te sientas en la Hoverbike y miras hacia abajo, tampoco verás su cuerpo. Por otra parte, alguien debería comentarle a Carrington que el vino se guarda con las botellas horizontales, no verticales. Ah, y digamos de paso que el Slayer es un invento Skedar y que, sin embargo, utiliza el mismo sistema de mira que las armas inventadas por humanos. Pues vaya...

FURIA ASESINA

Cómo los gazapos de *PD* pueden armar un lío en el multijugador.

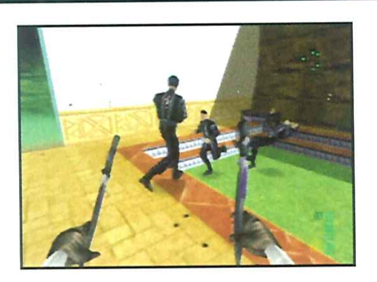


- En la opción para cuatro jugadores, formad una cola frente al agujero que se encuentra en el piso más elevado del Templo. Entonces, saltad uno tras otro. Así podréis formar una torre humana y, cuando el primer jugador se marche, el resto quedará suspendido en el aire.
- Iniciad un juego para dos en las Tuberías. El jugador uno debe situarse en el único ascensor vertical del plano. Cuando llegue arriba, el segundo jugador tiene que ponerse debajo. Ambos desaparecerán por los aires.
- Si disparas contra una caja de munición y la recoges antes de que caiga al suelo, reaparecerá en el aire. Y no te lo contamos tan sólo para que te rías: una vez hagas esto, los jugadores Maian no podrán apoderarse de ella.
- Un truco útil para el juego Mantén el Maletín. Tienes que entrar en el cuarto de baño de Felicidad y disparar a través de los servicios, contra la puerta principal. Nadie más podrá entrar.



ARMAS DEFECTUOSAS

Te enseñamos algunos trucos para que saques el máximo partido de tus armas.



CUCHILLOS

Si tienes los dos cuchillos de combate, selecciona la función de "cuchillo envenenado" y pulsa Z hasta que Jo esté a punto con las dos armas. Luego pulsa B y suelta Z. Podrás acuchillar a un jugador y envenenarlos para cuando se reencarnen.



ARMA PC

El Arma PC en modo centinela contiene tan sólo la munición que le dejaste. Sin embargo, en multijugador, sólo tienes que acercarte, pulsar B para recogerlo y luego reinstalarlo. El arma quedará cargada con 200 balas.



RC-P120

Recoge un RC-P y cárgalo con un máximo de 800 balas. Pulsa B y Z para ocultarte y, luego, suelta B y mantén Z para disparar sin cesar. Una vez se acabe la munición del RC-P no podrás recargarlo, pero serás invisible hasta que sueltes el botón.



MAGNUM

La Magnum puede disparar a través de algunas paredes, pero no de todas ellas. Sin embargo, si activas el escáner de rayos-X cuando apuntes a través de puertas y paredes impenetrables, las balas llegarán al otro lado.

¡LO HEMOS PILLADO!

Los errores y bromas privadas de *Perfect Dark* se revelan a sí mismos...



Todo está correcto en el Inventario.

Si observas atentamente la escena de corte introductoria descubrirás un logo de Rareware en la nave.



Las iniciales del diseñador Ross Bury se encuentran por todas partes.



Ross Bury vuelve a la carga y deja sus iniciales en Datadyne Investigación...



...y en la pared, cerca de las cloacas de Chicago.

Si empleas el Farsight para observar el interior del relicario de las armas, al final de Ruinas Skedar, descubrirás un ordenador portátil inexplicablemente oculto entre las piedras.

El esmoquin del Simulador de Combate es el que vimos en el truco Todos los Bonds de GoldenEye.

Jo y los técnicos intercambian trajes entre esta escena de corte y el inicio del nivel.

ES UN MISTERIO



A pesar del tiempo que ha pasado, aún nos desconciertan. ¿Tú puedes aclarar algo?



EL COLLAR

Si acabas enseguida con los dos primeros Skedars de la Nave de Ataque, Cassandra dejará este collar. Tras recogerlo, mira el inventario: aparecen una misteriosa contraseña y un nombre de usuario.



LAS CONTRASEÑAS

Si puedes llevar al personaje hasta el Nivel 1 en el Simulador de Combate, aparecen otra contraseña y otro nombre de usuario. Son: 'Entropicdecay' y 'Zero-Tau'. ¿Qué pueden significar?



LAS CAJAS ?

Encontrarás un hueco en el Almacén. Si miras hacia arriba con el Farsight o el escáner de rayos-X descubrirás una caja de municiones con un signo '?'. Hallarás otra en una esquina de las cloacas. ¿Por qué?

CÓMO...
extasiar a tu club de fans en...
THE WORLD IS NOT ENOUGH

O cómo lograr la frialdad del agente con licencia para matar.

De todos es sabido que *TWINE* es un título de primera. Eurocom ha tomado prestados los mejores momentos de *GoldenEye* y los ha pulido tanto como ha podido para crear un juego que podría compartir asiento en el olimpo de los mejores junto a la obra maestra de Rare.

Lo malo es que a los endemoniados genios que trabajan en Eurocom, *GoldenEye* les pareció demasiado fácil. Consecuencia: *TWINE* es uno de los juegos más endiablados, complicados, enrevesados y cuantos sinónimos puedan aplicarse, que hemos visto jamás. Completado en el modo Agente es una auténtica pesadilla, pero es que como oses enfrentarte al modo Agente 00, ya puedes despedirte del mundo exterior durante, al menos, una semana, y eso sólo para superar el primer nivel.

Menos mal que **M64** está aquí para preservar la integridad de tus neuronas. Tras incontables tardes de sudor y desesperación (y unos cuantos televisores destrozados a golpe de mando), hemos conseguido compilar en cuatro páginas los mejores trucos para que los aprendices de 007 no tengan que romperse los cuernos...

LO QUE DIJIMOS



Analizamos *twine* el número pasado, y llegamos a la siguiente conclusión:



« No tendrá ideas nuevas, pero cuenta con acción de disparos y sigilo de la mejor calidad.»



CALENTAMIENTO

Como se te ocurra adentrarte en un nivel como un elefante en una cristalería no durarás ni treinta segundos. Antes hay que prepararse...



CONTROLES

No tienes por qué conformarte con los controles que vienen por defecto. Notarás que tu puntería mejora si dejas tal responsabilidad en manos del stick analógico. Así pues, utiliza el menú de configuración de controles para cambiar a tu antojo todo lo que quieras.



CONCENTRACIÓN

Es de vital importancia que retengas toda la información sobre la vigilancia y el objetivo, pues M, Robinson, Q y R disponen de todos los datos precisos para conseguir tus objetivos. Si te atascas a la primera de cambio será porque no te leíste a conciencia el informe inicial.



MÁS CONTROLES

Tanto si juegas con los controles por defecto como si no, hay un montón de combinaciones de botones, como por ejemplo A+B para cambiar de artilugio, que te facilitarán las cosas. Apréndetelos todos antes de empezar.



ESCENAS DE VÍDEO

Resulta tentador picar A y pasar de las escenas aclaratorias, pero en ocasiones ofrecen pistas esenciales, ¡así que al loro!, sobre todo la primera vez que juegues, para contextualizar los objetivos de la misión.

YO, ESPÍA

Si las balas de los enemigos se ensañan en tu cuerpo serrano, sigue leyendo...

1 Avanza despacio por cada nivel. Asómate en cada esquina para ver lo que viene, y mira siempre en derredor.

2 Avanza en zigzag siempre que sea posible. Si vas en línea recta, te convertirás en el blanco perfecto para los francotiradores.



3 No creas que tras un cristal estás a salvo. Al contrario de lo que sucedía en GoldenEye, en TWINE aparecen vigilantes que pueden verte a través de las ventanas.



4 No irrumpas a saco por una puerta. Es mejor que la abras, des un paso atrás para evitar emboscadas, y a continuación te asomes para verlo más claro.

5 Si te acercas a un cruce y andas falto de energía, no te arriesgues: avanza con mucha precaución por si acaso hay hombres cerca.



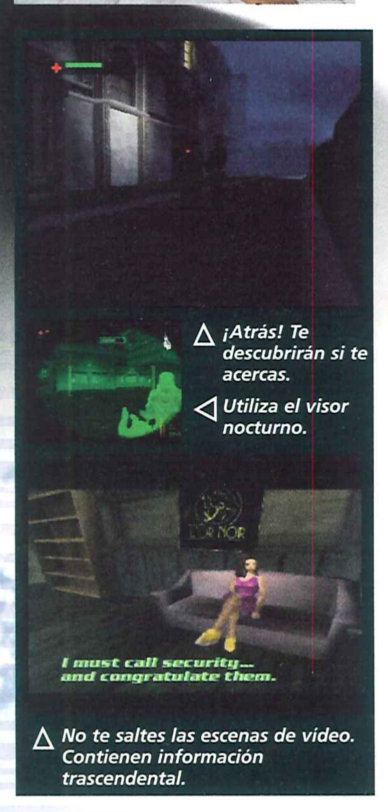
6 Tarde o temprano recibirás un impacto. Busca el hueco o la mesa más cercanos, agáchate detrás, localiza de dónde vienen los disparos...



7 ...pero ten mucho cuidado con el objeto tras el que te parapetas. Los coches, los extintores y los barriles explotan si reciben impactos de bala.

8 Lo más fácil es que te sorprendan por la espalda, así que procura explorar bien todas las salas y tener en mente el plano de las zonas despejadas.





△ ¡Atrás! Te descubrirán si te acercas.

◁ Utiliza el visor nocturno.

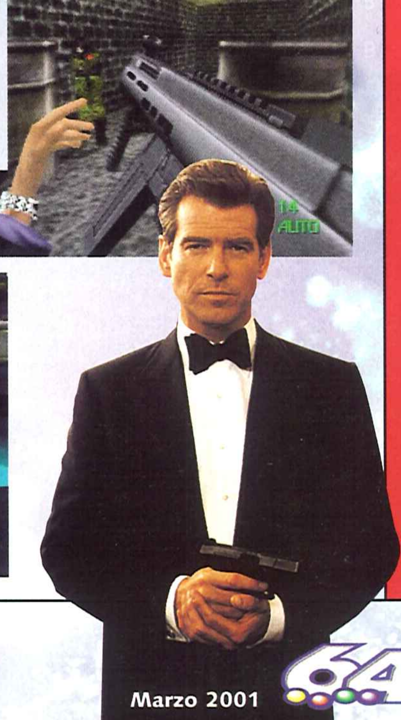
△ No te saltes las escenas de vídeo. Contienen información trascendental.

ESTUPIDEZ ARTIFICIAL

Si te esperas en las esquinas saldrás ganando. Los vigilantes se limitarán a perseguirte y serán pasto fácil de tus balas. Colócate silenciosamente tras un vigilante con el arma en ristre y levantará los brazos. Aun así, dispárale en el entrecejo sin compasión.

Si andas a rastras por un nivel no llamarás la atención, sobre todo si está oscuro. Esta táctica va de perlas en los niveles en los que se te permite causar ni una baja. Huye a la carrera y casi todos los vigilantes dejarán de seguirte antes de poder pillarte. Tú eres mucho más rápido. Haz algo de ruido y aparecerán guardianes de los rincones más insospechados. Es una buena forma de evitar emboscadas.







Accede al mapa del Castillo
Supera Alzamiento Subterráneo en el modo Agente en 2'15"

Desbloquea el mapa multijugador del bosque
Supera Vigilancia Nocturna en el modo Agente 00 en 2'20"

Accede al mapa de ataque aéreo
Supera Mascarada en el modo Agente

Accede al mapa Ski Lift
Supera Frío Recibimiento en el modo Agente Secreto en 3'15"

Accede a Exotic Skins
Supera Frío Recibimiento en el modo Agente 00 en 3'15"

Accede a Soldier Skins
Supera Salida a Medianoche en el modo Agente en 3'05"

Accede a Mercenary Skins
Supera Salida a Medianoche en el modo Agente Secreto en 3'30"

Acede a Scientist Skins
Supera Mascarada en el modo Agente 00 en 3'35"

Accede a Civilian Skins
Supera City of Walkways I en el modo Agente en 3'35"

Accede a Covert Skins
Supera City of Walkways I en el modo Agente Secreto en 3'45"

SEIS FORMAS DE MATAR A UN HOMBRE

¿Creías que bastaba con apuntar y disparar? James Bond tiene demasiada clase para eso...

Entrecejo

Un disparo acertado entre ceja y ceja y muerte al instante: no hay excepciones. No podrán herirte, ahorrarás tiempo y conservarás la munición, que siempre es importante en el modo Agente 00.



Tú primero

Acertar en el entrecejo con el primer disparo es misión imposible, así que dispara primero al estómago, a la pierna o a un brazo para reducir sus posibilidades y, a continuación, apunta a la cabeza.



¡Arriba!

Cuando pulses R, lo más lógico es que la mira flote sobre el estómago del enemigo. Así pues, tira hacia arriba del stick un poquitín mientras disparas y la segunda o la tercera bala acertará en plena cara.



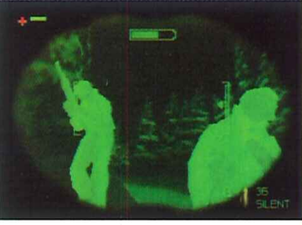
A un lado

Cuando tengas a un enemigos justo delante, da un paso a un lado pero tira del stick en dirección contraria para poder seguir apuntándole mientras descargas tanto plomo como puedas.



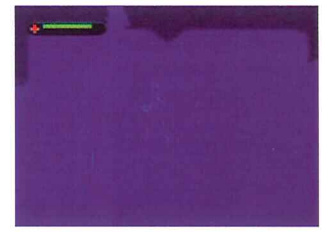
¡NO TOQUES ESO, BOND!

Si quieres hacer feliz a Q y a R, utiliza todos los cachivaches que ponen a tu disposición.



GAFAS DE VISIÓN NOCTURNA

A lo mejor no sabes que se recargan de forma automática mientras no las utilizas, así que en caso de necesidad, resguárdate en un lugar seguro y espera a que vuelvan a funcionar a plena potencia. Van de muerte para detectar a vigilantes lejanos, sobre todo en los bosques.



VISIÓN DE RAYOS X

No te fíes demasiado de este cachivache, ya que su súper limitado campo de visión no alcanza a los guardianes que están lejos. Cuando lo pongas en marcha, colócate al lado de una pared o un seto, y no dejes de mirar detrás de cada puerta que abras.



DESACTIVADOR DE BOMBAS

Con esta belleza puedes acabar hecho pedazos. Selecciónalo y pulsa Z mientras miras a la bomba en cuestión. A continuación pulsa otra vez Z muy poco a poco, hasta que la barra azul esté vacía del todo. Procura aflojar en caso de que la barra roja esté apunto de llegar a la zona alta. Ante todo, mucha calma.



RELOJ GANCHO

Si estás atascado en algún lugar y sin escalera, no dudes en echar mano del utilísimo reloj de Q. Busca un panel negro y amarillo en el techo y dispara justo ahí. Corre hacia la cuerda para tomar impulsa y trepa hasta arriba. ¡Estupendo!

MÁQUINA DE ARRASTRARSE

Bond puede llevar consigo todo lo que quiera, así que no dudes en recoger cuanto encuentres. La munición es el tesoro más preciado: cachea todos los cadáveres, explora bien las áreas y espera a que lleguen refuerzos si necesitas más cartuchos. En el apartado Material Secreto te informamos de más lugares de interés turístico. Recuerda que no vale la pena malgastar: no sirve de nada desperdiciar munición contra un guardián que esté muy lejos si al final sólo recuperas un par de balas; esto te pasará mucho en el modo Agente 00. Tienes protección en los niveles Agente, Agente Secreto y, al contrario que en GoldenEye, Agente 00. Procura buscar en los rincones de las salas, en las zonas oscuras detrás de las escaleras, tras las puertas, y en todos esos sitios en los que a nadie se le ocurriría mirar.



MATERIAL SECRETO

Lugares donde puedes encontrar ítems

Mira tras cada puerta. En más de una ocasión encontrarás munición, protección o enemigos que llevan cartuchos.







En las salas oscuras hay secretos, así como en muchos rincones inexplorados.

Explosivo

Si un enemigo está lo bastante loco como para pararse al lado de un barril explosivo o de una pantalla de ordenador, apártate lo suficiente y apunta al objeto en cuestión. Verás cómo vuelan en pedacitos.



Déjalo

En algunos niveles, sobre todo en los pasillos del M16, contarás con la ayuda de unos cuantos vigilantes amigos. Si estás tan asustado que no puedes luchar, apártate y deja que sean ellos los que hagan el trabajo sucio.



CONTROL DE ARMAS

La utilización del arsenal de Bond es todo un arte. La clave del éxito consiste en recargar en el momento preciso (pulsa B justo después de cada batalla para que no te pillen sin balas en medio de un tiroteo), así como en saberse de corrido la capacidad de munición y el alcance de cada pistola. No sirve de nada elegir un arma súper lenta como el Suisse SSR para hacer frente a una emboscada de siete hombres. Si tienes que cambiar de arma en el fragor de una batalla, ni se te ocurra martillear como un loco A. Utiliza el menú de pausa y tendrás todo el tiempo del mundo. Guarda la munición para las armas más grandes y mejores. Cambia a disparos en ráfagas en lugar de "Auto" y apunta con cuidado para ahorrar balas.



LAS PREGUNTAS MÁS FRECUENTES

¿Estás atascado? Tranquilo, que te pasa lo mismo que a otros muchos miles de incondicionales de Bond. Aquí tienes las respuestas a las preguntas más frecuentes.

P No encuentro uno de los teléfonos en Vigilancia Nocturna. ¿Dónde está?

R *Prueba en la sala acristalada que hay delante de la piscina. Los otros están dentro de los barracones de seguridad.*

P ¿Cómo debo rescatar a los rehenes de Persecución en el Támesis?

R *Baja por la escalera con suma cautela, rifle de francotirador en mano. Sin hacer ruido, acaba con el tipo que hay a la izquierda del embarcadero para no llamar la atención. Sal fuera un poco más adelante, mientras mantienes pulsado R, y acaba con los otros dos secuestradores.*

P ¿Dónde está la bomba en Alzamiento Subterráneo?

R *Cuando cruces las vías y avances por el tren parado, avanza por la plataforma hacia los baños. La bomba suele estar en el de caballeros, dentro del retrete más alejado.*



P En Salida a Medianoche, ¿dónde está Davidov?

R *En la salida, corre adentro del bosque y pégate a la derecha del sendero. Verás un cruce a lo lejos: detente, saca el rifle de francotirador, espera a que pase Davidov, y acaba con él.*

P ¿Cómo puedo escapar a la explosión de Mascarada?

R *Igual que en la peli. En cuanto la bomba empiece la cuenta atrás, corre de vuelta por el pasillo y salta hacia la placa del techo de color negro y amarillo.*

P ¿Cómo puedo enfrentarme a los vigilantes de los lanzacohetes de City of Walkways I?

R *Para empezar, apaga las gafas de visión nocturna, ya que si no los cohetes son invisibles. Corre hacia los vigilantes que veas a los lejos, zigzaguea mientras avanzas y, al mismo tiempo, dispara. O si no, corre como el viento si los ves en las plataformas lejanas. Si los vigilantes están dentro, dobla con cuidado las esquinas y dispara a brazos o piernas antes de que te detecten.*

P ¿Cómo puedo destruir al helicóptero de Ciudad de Pasarelas I?

R *En primer lugar, recoge la Sentinel que hay en la parte trasera del coche, y utiliza R para guiar los misiles hacia el helicóptero. Con cinco disparos bastará. Si te quedas sin munición, vuelve al coche. Si te paras justo en lo alto de la rampa, el helicóptero se quedará quieto y podrás apuntar sin problemas.*

P ¿Qué necesito para abrir la puerta cerrada por huella digital de Ángel Caído?

R *Lo más probable es que te hayas dejado la puerta doble de la sala de salida, y la escalera que conduce a la sala que hay detrás. Mata a Bullion en el embarcadero y apunta al escáner de huellas digitales que lleva en el cuerpo y pulsa Z.*

P ¿Cómo puedo despistar a los vigilantes que hay al principio de A Sinking Feeling?

R *Primero, silencia tu arma. Rodea la caja en silencio y espera a que se vayan los dos guardianes que patrullan. Liquida al guardia que está parado al lado de la alarma, y espera a que el segundo y el tercero vayan a por ti. A continuación, con el Suisse SSR en ristre, aparece por el otro lado de la pared y acaba con los guardias desde lejos, de izquierda a derecha.*

P ¿Dónde esta la salida del nivel de Fusión?

R *Sigue las luces de la pared del metro para llegar a la escalera, desde A Sinking Feeling. Avanza más allá y entra en la trampilla que hay detrás. Busca la bolsa de aire que hay en el "suelo" y después avanza por los pasillos hasta llegar a la trampilla del techo. Nada hacia ella y busca un agarre marcado en el techo. El próximo túnel está justo detrás de ti, y conduce a un punto de agarre y a la salida.*





Accede a Suit Skins
Completa Mensajero en el modo Agente Secreto en 2'00".

Accede a Wai Lin, Max Zorin, Mayday y Trevelyan
Supera partida en el modo Agente

Accede a Baron Samedi, Scaramanga, Oddjob, Jaws y Tuxedo Bond
Supera partida en el modo Agente Secreto

Accede a Team King of the Hill
Supera Rescate del Rey en el modo Agente en 2'20".

Accede a Wildfire
Supera City of Walkways en el modo Agente en 3'40".

Accede a Captura el Maletín
Supera Renegado en el modo Agente Secreto.

Accede a Gadget Wars
Supera Fallen Angel en el modo Agente Secreto en 2'45".

Accede al Hombre de la Pistola de Oro
Supera partida en el modo Agente 00.

CÓMO...

mandar a la cola al roedor orejudo en

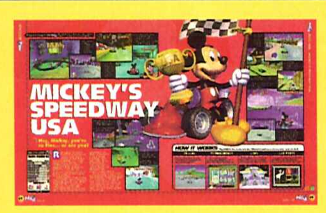
MICKEY'S SPEEDWAY USA

Una clase magistral para atravesar América.

Aunque lo protagonice el personaje de dibujos animados más irritante de la historia, *Mickey's Speedway USA*, con su conducción casi perfecta, bellas pistas y una velocidad que amenaza con eclipsar la de *F-Zero*, es uno de los intentos más logrados de igualar las emociones y el desgaste de neumáticos de *Mario Kart 64*.

Y, aunque en conjunto no logre igualar a *MK* ni a *Diddy Kong Racing* de los propios chicos de Rare, Mickey comparte una característica con ambos: las implacables pistas y los despiadados competidores, unas criaturas sin escrúpulos capaces de arrastrarnos al llanto. Abróchate el cinturón y lee en estas mismas páginas la información necesaria para ganar honradamente la copa de platino.

LO QUE DIJIMOS



Analizamos *Mickey's Speedway USA* en el número 38 y llegamos a la siguiente conclusión:

"No es *Mario Kart*, pero *Mickey's Speedway USA* es un rival decente, aunque terriblemente poco original."





△ *¡Bravo, Mickey! Pero aún tendrás que esforzarte mucho para ganar la copa de Platino.*

◁ *Buen intento de Googy para adelantar.*

Este juego exige concentración y destreza. ▷

PIEZAS ROBADAS

Muy bien, antes de nada vamos a aclarar este punto. Tan pronto como se distribuyó el juego, nos abrumaron con e-mails y llamadas preguntándonos por las piezas de coche que abren la última serie de pistas. Aquí las tenéis...

BUJÍA

Tienes que conducir por debajo del primero de los túneles de Indianápolis, dar un giro de 180° y seguir hasta el soporte que sobresale a la izquierda. La bujía se encuentra debajo.



VENTILADOR

En el área de almacenamiento más extensa de Filadelfia –la de las cajas–, dirígete al rincón de la derecha. Allí encontrarás el ventilador.



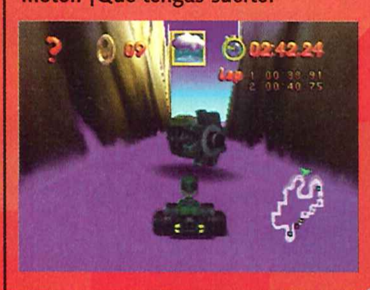
BATERÍA

Poco antes de acabar Chicago, al dejar atrás los soportes verticales, tienes que dar un pronunciado giro a la izquierda. Hallarás una rampa descendente. Al final de la rampa se encuentra la batería.



MOTOR

Cuando empiece la carrera de Malibú, dirígete a los túneles marrones que se distinguen en la lejanía tras el primer giro. Más allá, en el túnel de arena, se encuentra el motor. ¡Que tengas suerte!



CONSEJOS PARA EL PILOTO

1. Personajes

Elige bien al personaje. Las dos señoritas son las más apropiadas para los novatos, por su mejor conducción y aceleración. Mickey y Donald –los dos personajes más versátiles– son excelentes en las últimas fases del juego, mientras que los dos campeones, Goofy y Pete, son excelentes para el corredor experimentado, que ha aprendido a evitar las colisiones. Pero no olvides que, para llevarte el platino en todas las carreras, tendrás que abrir personajes extra. El mejor de ellos nos parece Jaimito, con su velocidad media, excelente aceleración y magnífica conducción.

2. Impulso inicial

¿Existe algún juego de carreras digno de tal nombre en que el jugador no pueda ponerse desde el principio a la cabeza del pelotón? No, ninguno. Por ello, estamos satisfechos de que reaparezca el turbo inicial. Para activarlo, acelera medio segundo después de que aparezca la tercera luz. Es fantástico.



3. Derrape



Sin duda, ésta es una habilidad esencial, y tendrías que emplearla en casi todas las curvas. Con cierta práctica, lograrás mantener el derrape durante tanto tiempo como desees. El método correcto consiste en iniciarlo y tirar del analógico en dirección opuesta. Si lo haces, el bólido derrapará en línea recta. Si no haces nada más, empezarás a girar al cabo de unos segundos. Para no perder el control, mueve ligeramente el analógico en la dirección de la curva, a la manera de Mario Kart, para que no te salgas de la ruta correcta. Ésta es la habilidad más importante en todo el juego y, si no la dominas, fracasarás miserablemente. Te recomendamos que practiques en L.A. Trata de mantener el derrape desde el principio hasta el final de las curvas en bucle.

4. Armas

Sí, sí, ya. No son nada deportivas. Pero puedes emplearlas en provecho tuyo. El empleo de reforzadores como el Splotcher y el Baseball Chucker en sitios difíciles es siempre la mejor opción. Así, por ejemplo, los personajes CPU emplean siempre ciertos inyectores de velocidad. Toma nota y suelta un arma en cuanto encuentres uno.

Las pelotas de béisbol sólo son útiles si el enemigo se halla a 2 cm de distancia. Si no, es probable que te dé en la cara. Como norma, lo más importante es conducir bien.

5. Entrega de objetos

Aunque no lo parezca, los objetos sí influyen en tu velocidad y, en el momento en el que alcances el nivel Profesional, no debes escatimar medios. Como puedes reunir hasta un máximo de 20 objetos, llévate todos los que puedas en el primer circuito. Es importante que recuerdes su localización. Así podrás recogerlos enseguida y concentrarte en la conducción al llegar a las fases siguientes de la carrera.



MOTORWAY MANIA

PISTAS: Los Ángeles • Alaska • Las Vegas • Filadelfia

LAS TÁCTICAS




- Tienes que derrapar en todas las esquinas. L.A. es el mejor ejemplo, porque te permite hacerlo constantemente. Sólo tienes que abandonar el derrape para cambiar de dirección en los tramos rectos.
- Estas pistas no son muy difíciles, por lo que puede ser un buen momento para fastidiar al enemigo. Tienes que averiguar quién llegó segundo en la primera carrera y, a partir de entonces, hacerle la vida imposible.
- No te sulfures. Aquí no vas a encontrar muchas dificultades. Si no te sale bien, aconsejamos que practiques antes de seguir adelante.

LOS MEJORES ATAJOS

Alaska



Si buscas un buen atajo, vira a la derecha después del primer túnel. Cuando llegues a las flechas inyectoras de velocidad, en vez de avanzar por el túnel, derrapa hacia la derecha y gira hacia la entrada adyacente. Así no tendrás que acercarte a la sección superior de la pista. Y lograrás la victoria... aun cuando juegues en nivel Pro.

Las Vegas

Sobre la zanja, frente a la línea de salida, verás una pista que termina en un salto. No necesitas ningún reforzador para llegar a la otra parte. Basta con el derrape y con un empujoncito cuando llegues al final. Si empleas esta ruta tres veces seguidas, no tendrás problemas para alcanzar la victoria.



Filadelfia



Empieza con un turbo inicial y recoge todos los objetos y armas que encuentres. Suelta siempre ítems entre las cajas que caen –tendrás que localizarlas por sus sombras– y, sobre todo, a la izquierda del poste de metal, tras la línea de salida. Los personajes de la CPU siempre pasan por allí.

FREEWAY PHOBIA

PISTAS: Dakota • Seattle • Nueva York • Chicago

LAS TÁCTICAS



- A estas alturas, tendrías que pegarte a las esquinas e ir por todos los reforzadores de velocidad accesibles. Trata de emplear el derrape al final de cada salto, así se erguirá el morro del bólido y alcanzarás mayor distancia y velocidad.
- Difícilmente podrás ganar esta carrera con las armas. No pierdas el tiempo buscando reforzadores, a menos que la desventaja sea muy grande.
- Si consigues un arma, coloca ítems en pasajes angostos o secciones de pista por donde los competidores de la CPU pasen regularmente. También merece la pena que coloques ítems al lado de los que ya se encuentran en la pista.

LOS MEJORES ATAJOS

Seattle



Al salir del aparcamiento toparás con un reforzador y bajarás a la sección anterior al gran 'desagüe'. Entonces, gira a la izquierda y sube por la rampa con la ayuda del derrape. Otro derrape en el momento del salto. Obtendrás un reforzador de velocidad, un arma y un lugar extra.

Nueva York

Tan pronto como abandones la primera sección de túnel oscuro y salgas a la ciudad, no gires a la derecha. Sigue por una estrecha pista, bajo un cartel que dice 'Downtown'. Derrapa hacia la derecha, donde hallarás un valioso reforzador de velocidad. Muchos bólidos de la CPU pasarán por aquí, por lo que puedes dejarles un Splotcher.



Chicago

Tras la octava curva –cuando salgas de la sección verde– sube por la rampa de la izquierda y derrapa a la derecha tan pronto como llegues a la pequeña sala púrpura. Así conseguirás un reforzador de velocidad, un prodigioso salto hasta abajo y –suponemos– te pondrás en cabeza. Si repites este proceso en tres circuitos, la victoria es segura. ¡Excelente!



VICTORY VEHICLES

PISTAS: Yellowstone • Washington DC • Everglades • Malibú

LAS TÁCTICAS

● La concentración es muy importante. Aunque trates de pegarte a todas las curvas, actúa con prudencia. Si avanzas por tierra, perderás velocidad al instante, al contrario que los personajes de la CPU.

● Esta vez encontrarás mayores dificultades: obstáculos, senderos múltiples y competidores sin escrúpulos.



● Si un conductor de la CPU trata de adelantarte, activa la visión posterior con C-abajo y espera a que se ponga detrás de ti. Entonces, arrójale un Baseball Chucker o un Splotcher.

LOS MEJORES ATAJOS

Yellowstone



El reforzador que ves frente a esa rampa es excelente para poner un arma. Si la colocas en el mismo reforzador, se lo pondrás difícil al competidor más cercano, porque seguro que irá hacia la rampa. También merece la pena buscar un reforzador de velocidad entre las rocas.

Everglades

Los charcos de agua embarrada te roban velocidad pero, si te pegas al extremo derecho, encontrarás un camino que los esquiva todos ellos. Tendrás que saltar a izquierda y derecha, pero la torpeza de los corredores de la CPU en esta sección te permitirá dejarlos atrás.



Malibú



Si tienes un Spritzer, ve directo a las colinas de la primera curva. Hallarás un atajo en sombras. En la zona llena de cajas, ve a la derecha al salir del túnel y sigue en línea recta al pasar entre las dos cajas de la derecha y la esquina que sobresale de la izquierda. Al final, gira bruscamente a la izquierda.

FRANTIC FINALE

PISTAS: Hawai • Oregón • Texas • Colorado

LAS TÁCTICAS



● Vas a necesitar un personaje con una excelente conducción para las dificilísimas curvas de estas pistas. El mejor es Jaimito, si has logrado abrirlo.

● Cuidado con el derrape. En Texas y Hawai, conviene no acercar el dedo a R al atacar las curvas largas; el número de barrancos es tan elevado que un exceso de derrapes puede acarrear una condena segura.

● Los pilotos de la CPU tienen la mala costumbre de darte alcance cerca de la meta. Guarda siempre un arma decente en reserva y, antes que llegar tercero o cuarto y perder el campeonato, sal y vuelve a intentarlo.

LOS MEJORES ATAJOS

Hawai



Las curvas en horquilla y los cocos caídos por el suelo son terribles. Mantente al borde de la pista y empieza con los derrapes tan pronto como puedas. Si te mueves a derecha e izquierda, tendrías que poder esquivar los cocos. Jaimito es el más apropiado para estas curvas.

Oregón

Hallarás dos secciones muy angostas: el camino cubierto de hierba que conduce al túnel y el puente sobre el lago. Ambos son ideales para colocar reforzadores, porque los pilotos de la CPU tendrán que pasarlos obligatoriamente. Si te pones enseguida en cabeza, encontrarás muchos Splotches.

Colorado



Como en Las Vegas, encontrarás un puente muy peligroso sobre el abismo, justo detrás de la línea de meta. Sólo podrás pasarlo con un personaje veloz o un Spritzer: tienes que pasar sobre la sección plana a gran velocidad y saltar a la derecha cuando llegues a la pequeña rampa, para salvar el barranco y ahorrarte un largo trecho de pista.



CÓMO... ser el rey de la fiesta en MARIO PARTY 2

Apuesta por ti con la segunda entrega de nuestra guía.

64 STAR GAME

LO QUE DIJIMOS



Analizamos *Mario Party 2* en nuestro número 35 y llegamos a la siguiente conclusión:

"Por el precio de cualquier otro juego, tienes uno que sólo es divertido con amigos. Aun así vale la pena, porque es una experiencia única."

92°

Seguro que has oído hablar de miles de fiestas en las que, para poder entrar, necesitas ser miembro de un selecto club de yuppies que van vestidos con esmoquin y pajarita y no paran de hablar de su vida privada. Hay otras en las que lo que se requiere es ser el más moderno y ataviarse con trajes que ni siquiera te pondrías en carnaval. Bah, nadie necesita este tipo de fiestas, especialmente cuando cuentas con una de las mayores juergas multijugador habidas y por haber en exclusiva para ti, tus amigos y tu N64.

En la fiesta de *Mario Party 2* lo único que se requiere es una predisposición a pasar uno de los mejores ratos delante de la tele. El traje más adecuado es aquél más cómodo para poner a prueba el sofá y la alfombra con tus botes y el catering está compuesto por todo aquello que más te gusta. Además, aquí no hace falta tener una habilidad especial para comer canapés sin que se te quede ninguna miga en la comisura de los labios o para moverse mostrando la etiqueta de la chaqueta para que vean que es de marca. Esto es tan fácil como jugar a la oca, pero el doble o, incluso, el cuádruple de divertido (todo depende del número de amigos con los que cuentes). Así que, sin más dilación, nos disponemos a explorar el resto de minijuegos que se nos quedaron en el tintero el mes pasado. ¡Que empiece la fiesta!

1 VS 3

Aunque no parezca muy justo de entrada, con estos consejos conseguirás reducir la diferencia al mínimo.

SIGUE LA MÚSICA

Llega la hora de demostrar que eres un bailarín de primera. El propósito del juego consiste en producir una secuencia que obligue a los rivales a meter la pata en uno de los movimientos. Lo mejor que puedes hacer es no liarte demasiado con los movimientos del joystick. Después de todo, resulta más fácil confundir arriba y abajo que A y B. Colar alguna que otra sorpresa de vez en cuando tampoco va mal: por ejemplo, puedes dividir la secuencia en dos partes casi iguales, pero con un movimiento a destiempo en la segunda.



DESCARGA BOB-OMB

Si tú eres el jugador que va en la barca, no dejes de moverte. Y no sólo de lado a lado, sino también hacia delante y hacia atrás. De esta forma varía la distancia a la que los demás deben lanzar sus bombas y puedes mantenerte a salvo. Si formas parte del trío de la orilla, cada jugador debería cubrir sólo un sector del estanque: la parte alta, el centro, y la parte baja. De esta forma podréis juzgar mejor la distancia y no tendréis que cambiar la longitud del disparo tan a menudo.



APAGUEN LAS LUCES

Si el jugador que blande la maza es medio competente, los otros competidores no tienen la más mínima oportunidad en este violento juego. El portador de la maza debe utilizar B para golpear mediante un arco horizontal, ya que su alcance es mucho mayor que el del ataque vertical. No dejes de blandir la maza y observa cómo los rivales salen despedidos. Si consigues acercarte lo suficiente puedes utilizar el ataque vertical, que aplatana a los otros jugadores, al tiempo que los mata a las primeras de cambio y los sume en la humillación más vergonzosa.



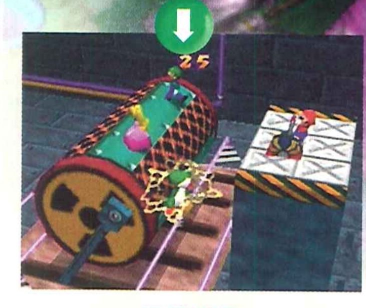
RELEVO DE FILETES

Entrega una deliciosa cena a base de pescado a una hambrienta familia de jóvenes pingüinos. Para ello deberás machacar el botón A hasta que saque humo. Da lo mismo actuar como el pescadero o en equipo. Tienes que saberte el circuito al dedillo y procurar no quedarte atrás en el tramo del cañón, o bien meterte de cabeza en las pegajosas bolas de nieve, sobre todo en las que te lanzan casi al final. Si pulsas el botón demasiado deprisa en las montañas tropezarás y perderás velocidad. Lo mejor que puedes hacer es ir por el lado cuando empiecen los resaltos.



CHOCA, CAE O RUEDA

El jugador que controla el rodillo debería avanzar en una dirección hasta que uno de los personajes esté cerca del borde: a continuación, ejecuta un par de cambios rápidos hasta que algún jugador caiga. Si estás sobre el rodillo, lo único que puedes hacer es tratar de mantener la posición y prepararte para correr en dirección opuesta en cuanto el rodillo cambie de dirección.



MIRADAS CRUZADAS

En este juego siniestro los jugadores que hay abajo deben evitar por todos los medios mirar hacia el mismo lado que el jugador que hay arriba. De lo contrario, se les hundirán las cabezas y no les quedará más remedio que bailotear al ritmo de la música sin control alguno. Tienes una oportunidad para cambiar de dirección cuando se pare la música y, como todo el mundo suele hacer lo mismo, es cuestión de suerte.



ARQUERO-RIVAL

La mejor forma para dar en los objetivos consiste en esperar hasta que estén encajonados por los movimientos precipitados de los otros jugadores o por los objetivos del ordenador. No des a los objetivos automáticos, ya que van de perlas para bloquear a los jugadores. Si eres un objetivo y te aplastan por un lado, sal de ahí antes de que acaben contigo.



ALIJO EN LAS ARENAS MOVEDIZAS

Si eres el jugador del medio disfrutarás de una pequeña ventaja en este juego. Debes centrifugar las arenas movedizas para que los jugadores no puedan llegar a las monedas. Busca también las tandas de monedas que hay por la zona y gira para alejar a los contrarios. Si eres uno de los otros tres jugadores, pégate al borde de la arena y recoge las monedas más alejadas.



BOLOS

Si eres el lanzador, debes tirar como mínimo dos bolos con el primer lanzamiento. Espera hasta que estén lo bastante juntos y, a continuación, lanza con un pelín de ángulo para tirarlos. Si por el contrario eres un bolo y el lanzador sólo acierta a uno de vosotros, colocaos en extremos opuestos de la pista y le será imposible acabar con todos.



JUEGO DE LA GRÚA

El que controla la grúa tiene todas las de ganar. Recoge los relojes para ganar algo de tiempo extra, recoge los muñecos y colócalos debajo de tu rampa. Así no puedes perder. Si tienes tan mala suerte que te toca ser uno de los muñecos, martillea A para intentar que no te cojan, pero lo más normal es que acabes cayendo en sus garras.



CUATRO JUGADORES

Los mejores minijuegos son, sin duda, aquellos en los que

BOMBAS FUERA

Los proyectiles más pequeños resultan fáciles de esquivar, pero justo al final del juego hay uno enorme que hace blanco en la isla. Salta cada vez que impacten los proyectiles normales y ejecuta un culetazo si otro jugador se te coloca debajo (con semejante lluvia de bombas, no parece muy aconsejable enzarzarse en una pelea, si bien nunca debes dejar pasar la oportunidad de tirar a alguien al agua). Cuando caiga la bomba final, aléjate del centro de la isla y vuelve a saltar hacia el centro en cuanto haya explotado.



PELOTAS REBOTADORAS



La táctica a seguir depende de la superficie sobre la que te muevas. El hielo y la piedra son muy parecidos: ahórrate problemas y empuja a cualquiera que se dirija al borde. En el hielo resulta más difícil dejar de moverse o cambiar de dirección, por lo que no puedes mostrarte tan agresivo. En la superficie de los desniveles, utiliza las colinas para tomar velocidad y choca contra el desafortunado jugador que tengas más cerca. También puedes esperar a que dos jugadores se hayan despeñado y, a continuación, ganar por la vía rápida al descolgar al tercero por el borde.

RESCATE EN EL PROFUNDO MAR

Flota hasta lo alto y, a continuación, recoge las monedas cuando bajes, a mitad de camino. Recoge más cuando vuelvas a subir. El secreto consiste en no cambiar de dirección demasiado a menudo. Las zonas sin monedas no tardarán en tener, y si eres la única persona del área, todas serán para ti.



BAILE MAREANTE



Cuando el resto de jugadores haya salido despedido del disco, cada uno tendrá el joystick en una dirección al azar. Gira la palanca para saber hacia qué dirección debes empujar para llegar al centro y pulsa en esa dirección. Si vuelves a mover la palanca, puede que reinicie de forma diferente y acabarás dando más vueltas que un tiovivo.

CALOR HEXAGONAL

Vuelve una y otra vez al hexágono central de modo que puedas acceder al siguiente lo más rápido posible cuando aparezca. Una buena forma de deshacerse de los jugadores que salen muy tarde consiste en quedarse cerca del borde de la plataforma a la que intentan saltar. Si te tocan, rebotarán y caerán en la lava: se pasarán el resto de la partida maldiciendo tu nombre.



CAOS EN LA COLMENA



Si se te dan bien las mates, este juego es coser y cantar. El ordenador es bastante malo. Si la colmena mortal está a dos frutas de distancia, puedes elegir el jugador que debe salir a continuación. Toma dos frutas si quieres que el segundo jugador reciba el picotazo de la muerte o sólo una si quieras que sea el tercero el que se vaya al garete.

SALTO A LA COMBA CALIENTE

Uno de los mejores juegos procedente del primer Mario Party. Cuando la cuerda gire lentamente, da grandes saltos y ve tomándole el pulso al ritmo. Cuando empiece a acelerar, utiliza saltos más pequeños o, de lo contrario, no caerás a tiempo de volver a saltar y tus partes nobles empezarán a sentir el calor del fuego azul de Bowser.



ISLA DE LA BALDOSA DE LAVA



En este juego tienes que ser el último jugador que aguante sobre los bloques móviles. Si todavía queda alguien cuando el tiempo se acabe, se considera empate, y eso no es lo que pretendemos. Nuestra táctica favorita consiste en buscar a los jugadores que intentan pasar al siguiente bloque para, justo en ese momento, propinarles una buena patada en el trasero.

LA MARATÓN

No hay una técnica específica para este juego. Según nuestra experiencia, parece ser que no resulta tan efectivo calcular los golpes de botón para que vayan de acuerdo con los movimientos de tu personaje, como machacarlo directamente desde el principio hasta que se acabe el tiempo. Pega con cinta aislante el mando al suelo, coloca dos dedos sobre los botones y, a continuación, martillea a diestro y siniestro. Si tus dedos acaban magullados querrá decir que lo has hecho de perlas. Una distancia de 36 metros es una marca bastante decente.



PELIGRO PLATAFORMERO

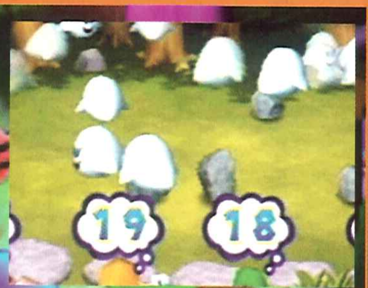


El centro de las plataformas es el mejor lugar de todos. Además de reducir en muchos enteros el riesgo de caerte por uno de los laterales, también podrás sembrar el pánico entre el resto de jugadores al saltar sobre sus cabezas y derribarlos hacia los lados cuando estén en el aire. Ganará este juego aquél que tenga más mala leche. También puedes hacer que los demás se precipiten por el borde si los golpeas con el trasero, pero corres el riesgo de que te engulla el borde de la pantalla, o bien de que te caigas de una de esas plataformas que desaparecen.

no hay equipos y todo el mundo es rival del resto. Aquí te los mostramos:

PASANDO LISTA

Nos encanta este juego. La parte más difícil consiste en contar Bob-ombs, ya que debes pulsar B para restar uno cada vez que se produzca una baja por explosión. Sin embargo, la misma técnica sirve para las variaciones de cuenta de Toad y Boo. Cuenta toda la pantalla, de arriba abajo y no pares de gritar números erróneos para confundir a los amigos.



GUERRA DE CAPARAZONES



Un juego bastante fácil una vez le pillas el tranquillo a la distancia que alcanzan tus balas. Cuando estés detrás de un objeto, dispara con un globo para acertar a cualquier jugador que esté andando por el otro lado. Aparte de eso, nuestro mejor consejo es que no dejes de moverte, ya que a los demás les costará mucho más darte, y dispara a cualquier loco que se atreva a cruzarse en tu camino.

SHY GUY DICE

Cuando Shy Guy levante ambas banderas y se tambalee antes de bajar una de ellas, no tienes que seguir lo que hace. Simplemente aguanta la bandera que quede levantada al final de su engañoso movimiento y conseguirás anotarte un punto. A medida que avance el juego intentará engañarte más a menudo. Pero nos sabemos sus tácticas de memoria.

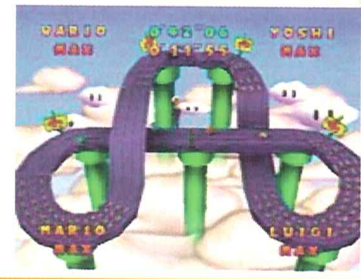


HUIDA EN MONOPATÍN

Los dos tramos más difíciles de este juego son los de escaleras. Lo que debes hacer es no dejar de moverte, ya que cuesta un montón volver a arrancar si estampas la tabla contra un obstáculo. El segundo tramo de escaleras (las que se mueven) conviene pasarlo a las primeras de cambio, de modo que te quede tiempo suficiente para volver a saltar antes de que des con uno de los escalones sólidos. Puedes conseguir las monedas si te apetece demostrar tu gallardía, pero no podrás echarle la culpa a nadie si al final acabas cediendo tiempo y permites que Boo te dé alcance.

DERBY DE COCHECITOS

Los incondicionales del Scalextric serán unos fieras en este juego. El truco consiste en reducir la velocidad cuando encares una curva y aumentarla de forma gradual hasta que consigas salir del viraje a toda pastilla. Si tus rivales no son dignos de tildarse así, puedes ganar si mantienes el acelerador a un 60-70% de su recorrido durante toda la carrera. Cuidado con los cruces del circuito. Cuando pasas del interior al exterior puedes permitirte el lujo de dar algo más de gas, pero presta atención a las señales de inestabilidad que muestre el vehículo.



SIGILO Y RONQUIDOS

Un juego frustrante si te empeñas en ser el primero en llegar al interruptor. Al querer ir más rápido, también tardas mar en colarte dentro de tu barril cuando la burbuja de mocos de Chain Chomp estalle. Te aconsejamos que no superes en tres cuartas partes tu velocidad máxima y que sueltes el stick cuando la burbuja empiece a ser demasiado grande. También puedes andar más rápido al principio e ir reduciendo la marcha cuando el Chain Chomp esté a punto de ver la luz. De ese modo gozarás de mayores posibilidades de huir de semejante desaguisado.

CONDUCTOR DE BALDOSAS

Si conoces la secuencia de baldosas de este puzzle de imágenes, partirás con ventaja. Es la siguiente: Koopa Trooper, Boo, Gooma, Koopa Trooper y así hasta el final. Procura colocarte en el centro del cuadrado que quieras cambiar, ya que de lo contrario puedes tocar de forma accidental un cuadrado que esté en la posición correcta. Si tocas el cuadrado equivocado, casi seguro que perderás la ronda, a no ser que logres provocar un error forzado de tus rivales (prueba a cambiar el canal de la tele).



EL ALEGRE TORNEO DE LA CAJA DE TOAD



Para al bloque giratorio de modo que se vea la cara de Toad. Debes conseguirlo cinco veces para ganar la partida. Las tres primeras no son difíciles y si lo calculas de modo que no te equivoques ni una vez, llevarás delantera suficiente como para poder permitirte un par de fallos de cara a los dos últimos y velocísimos bloques.

APORREO DEL TÓTEM

Aquí puedes elegir entre dos métodos. Los saltos altos hunden más el tótem en el suelo, pero de los saltos bajos te recuperas antes. La técnica de aporreo ideal consiste en pulsar Z cuando estés justo en el punto álgido de tu salto, ya que unos pocos golpes muy potentes son más efectivos que muchos golpes débiles.



NAVE ABANDONADA



Pulsa A para subir y utiliza el joystick para cambiar de lado cuando te haga falta. De hecho, el cambiar de lado parece dotarte de más energía para subir, así que cuando notes que tu personaje pierde fuelle, cambia de lado y verás cómo mejora su rendimiento. Eso sí, lo más importante es que tu cabeza esté siempre por encima del agua.

CÓMO...
plantear los partidos en
ISS 2000

Primera entrega del mejor manual estratégico para el simulador de konami.

Tras aprovechar el motor de juego del excelente *ISS '98* e introducir algunas mejoras, desafíos nuevos y un sistema táctico más sibarita, podemos afirmar que *ISS 2000* es como el Brasil de los juegos de fútbol.

Ya puedes olvidarte del desastre de la selección en Francia: con este juego podrás formar una escuadra con jugadores del calibre de Guardiola o Raúl, pero con garantías. Y si te decantas por los más débiles y prefieres batallar con selecciones como Gales o Emiratos Árabes Unidos, lo más recomendable es que despidas a todo el equipo y fiches a unos cuantos internacionales portugueses: de ese modo podrás clasificar a tu equipo para el Mundial y jugar la fase final sin miedo a volver a casa antes que las postales. Cuando tienes bien clara la táctica que se debe seguir para derrotar a Francia, aunque controles a Eslovenia, no hay límites establecidos.

Y eso es lo que esta guía pretende conseguir. En la redacción no paramos de jugar a *ISS 2000* prácticamente desde que salió a la venta y nos sabemos todos los trucos de memoria. Si a eso le sumamos las incontables horas que les dedicamos a las dos entregas anteriores de la serie, a nadie debe extrañar que hayamos sido capaces de redactar el manual del entrenador perfecto. Quizá a Camacho le parezca una patochada, pero si sigues nuestros consejos, el festival de fútbol de Konami no tendrá secretos para ti.

LO QUE DIJIMOS



Analizamos ISS 2000 en nuestro número 35 y llegamos a la siguiente conclusión:

"Las siglas ISS siempre han sido garantía de calidad y, aunque esto no suponga un gran avance, no deja de ser un juego fantástico."

90%





MODO ESCENARIO

Antes de empezar, hay una serie de consejos generales que deberías tener en cuenta, pues pueden serte de gran utilidad.

NO PIERDAS EL TIEMPO

Enfréntate al escenario como si de un partido normal se tratara, pero no pierdas el tiempo liándote con movimientos virgueros o intentando burlarte de la defensa contraria una y otra vez. El tiempo corre en tu contra, así que ve al grano, procura marcar cuanto antes, y no permitas que el contrario se acerque siquiera a los tres palos.



EN CAMPO CONTRARIO

Mantén el esférico en el campo contrario tanto tiempo como sea posible. Cuando el equipo del ordenador se haga con el cuero, perderá tiempo de forma deliberada. No pierdas la posesión y presiona en caso de pérdida.



NO TE DESPISTES

Juega al límite. Algunos de los equipos a los que te enfrentes son malísimos, pero casi todos cuentan con alguna estrella entre sus filas capaz de hacerte un gol en el momento menos pensado.



PIERDE TIEMPO

Si falta poco para acabar el escenario, comete todo tipo de faltas, por muy atroces que sean. Siega a la defensa hasta que el árbitro se vuelva loco de tanto sacar tarjetas. Y después sigue con la carnicería. Como mínimo conseguirás ganar un par de minutos.



FALTAS DIRECTAS

Marcar de falta directa se ha convertido en todo un arte. Al principio te parecerá imposible lograr la precisión adecuada para marcar, pero si te pasas un buen rato practicando en el modo entrenamiento, al final serás infalible.

EL MEJOR LANZADOR

En primer lugar, asegúrate de que tu lanzador de faltas es el mejor del equipo. Analiza bien a los suplentes y busca a los jugadores con mejor puntuación tanto en Disparo como en Curva. Ésos son los mejores especialistas lanzando faltas.



EFECTISTA

Puedes anotar tanto con tiros rectos como con efecto. Para dotar de efecto al cuero, aleja la flecha del lugar hacia el que quieres que vaya y mantén pulsado Z justo cuando empiece el lanzamiento. A continuación, mueve el stick en la dirección hacia la que pretendas dar el efecto.



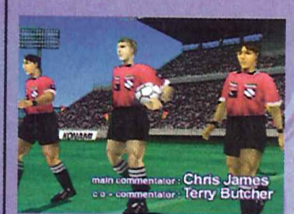
PUNTO DE VISTA

Emplea el enfoque superior para ver bien cómo está situada la barrera y buscar el mejor hueco. Pulsa C-arriba para ir cambiando de enfoque.



TÁCTICA SORPRESA

Habrá un segundo jugador cerca del balón, y puedes hacer que sea el que chute antes de tiempo con el pie contrario si pulsas Z mientras tu lanzador principal ejecuta la carrera. De esta forma puedes dar efecto al balón hacia la dirección contraria.



DIRECTO A GOL

Si la falta se produce muy cerca del área, lo mejor es un disparo seco que supere la barrera y se cuele en la red. Dirige el disparo sobre la valla y emplea un 50% de la potencia. Dale mucho efecto al balón para que pierda altura lo antes posible. Sobre todo, apunta al poste corto.



SAQUES DE ESQUINA

Marcar de corner no es tan fácil como debería. Nosotros hemos visto a alguien colar un gol sin que nadie, excepto el lanzador, tocara el balón, pero fue un churro como una casa.

1. Lejos del portero

La clave para marcar consiste en llegar al balón antes que el portero. Si cuelgas el esférico cerca del cancerbero, la atrapará siempre, así que procura abrir un tanto el saque. También puedes dar efecto al cuero con el botón Z.



2. Muévete

Ve cambiando la formación hasta que consigas que uno de tus jugadores se coloque en la esquina del área chica que te quede más cerca, y pásale el balón. Pulsa el botón de disparo antes de que la pelota le llegue al jugador para lanzar un disparo rápido y seco. Si además disparas raso, el portero no será capaz ni de olerla



3. Juego en corto

Otra táctica aconsejable consiste en jugar el balón en corto hacia el hombre que está fuera del área. Haz que éste se la devuelva al que ha sacado y espera a que algún defensa cambie de posición para lanzar un centro justo a la cabeza de uno de tus delanteros. De esta forma dispondrás de más espacio para rematar o prepararte un disparo más cómodo.



FORMACIONES

En *ISS 2000* no cuenta únicamente tu pericia con el balón, sino también tu trabajo desde el banquillo. Afronta cada partido de la mejor forma posible y haz los cambios pertinentes.

4-5-1



Con un solo delantero no apuestas por un juego ofensivo, a menos que coloques un par de centrocampistas en posiciones adelantadas. Lo bueno del sistema 4-5-1 es que no te pillarán desprevenido a la contra, ya que los cinco del medio campo cuentan con el respaldo de una defensa de cuatro. Si te ves capaz de mantener la posesión del balón casi todo el rato, no es una mala táctica, pero al menos deberás contar con un ariete de garantías.

4-4-2

Ésta es una formación inglesa al cien por cien y, como era de esperar, se ajusta como un guante a la selección de ese país en *ISS 2000*. Gracias a los dos delanteros puedes jugar al uno-dos dentro del área, al tiempo que tienes las espaldas bien guarnecidas en caso de pérdida del balón, ya que el segundo ariete suele estar siempre al acecho por si se escapa algún rebote. El peligro de esta formación, tal y como quedó demostrado con Inglaterra en la última Eurocopa, es que si el contrario juega con cinco hombres en el centro del campo, puede llegar a superarte.



4-3-3

Esta formación goza de la seguridad que otorga una defensa de cuatro hombres, pero te obliga a sacrificar un centrocampista para incorporarlo a la delantera. Es una opción aceptable si tanto los delanteros como los hombres del medio campo son de primera, como es el caso de Brasil o Argentina. Con equipos más débiles deberás tirar mucho de los balones largos desde atrás y, además, seguro que tus defensas tendrán que trabajar a destajo.

4-2-4



Debería tratarse de una formación con dos extremos volantes, si bien no funciona exactamente así en este juego. Los delanteros de ambos flancos no corren la banda desde el medio campo, sino que suelen aguardar en posiciones demasiado adelantadas. Si consigues hacerles llegar algún balón serán capaces de crear buenas ocasiones con sus centros y pases al área, pero a cambio tus medios deberán gozar de mucha profundidad si no quieres dejar demasiado hueco entre la defensa y el medio campo.



3-6-1

Si tu equipo está plagado de buenos centrocampistas, pero no anda muy sobrado de delanteros y defensas de primera, no está mal pensar en la formación 3-6-1. El medio campo estará tan abarrotado que lo más probable es que te hagas con todos los balones perdidos y todos los saques de puerta. Si eliges esta formación contra un equipo que sólo juegue con dos o tres centrales y te asegurarás la posesión del balón en un 70%. Eso sí, con esta formación, necesitas un ariete demoledor.

3-5-2

Muchos equipos europeos se decantan por esta formación, ya que la defensa de tres hombres puede reforzarse en caso de apuros con los dos extremos; basta con retrasar un tanto su posición con respecto a la que tienen por defecto. Si además adelantas bastante a un centrocampista para que se una al ataque, gozarás de la formación más equilibrada de todas, exenta de puntos débiles en zona alguna. Quizá sea la más adecuada para doblegar al ordenador en el nivel cinco.

3-4-3



Es tan buena como la formación 3-5-2, pero nosotros la preferimos para gozar de choques más emocionantes. Tres es el número ideal de delanteros y si los dotas de una actitud decididamente ofensiva, el contrario no sabrá de dónde le llueven los goles. Esta formación va de perlas para atacar tanto por las bandas como por el centro. Evidentemente, al no contar con extremos que recuperen, eres más vulnerable en defensa, pero si consigues marcar más goles que el contrario, problema solucionado.

3-3-4

No es aconsejable colocar una defensa de tres hombres detrás de un medio campo también con tres hombres, ya que lo más probable es que acaben apiñándose en el centro del terreno de juego y dejen las bandas demasiado desprotegidas. Puedes arriesgarte a jugar todo un partido con esta formación si eliges a Holanda, ya que se trata de una de las selecciones más habilidosas con el balón, pero si empiezas desde cero con ella, no tendrás mucha suerte cuando te enfrentes al ordenador.

3-2-5



El objetivo de esta formación no es otro que el de igualar una contienda en momentos de apuro. Todos los equipos deberían contar con una formación de este tipo, pero lo cierto es que hay alternativas mejores a tu disposición. En el fondo, si te dedicas a lanzar a todo el equipo hacia delante en los últimos minutos de un partido que tienes perdido, ¿de qué te sirve dejar a tres defensas en tu propio campo? ¿Qué más da perder por un gol que por dos o por tres?

2-5-3

Vale la pena probar esta formación como alternativa al 3-5-2. Lo cierto es que las bandas quedan algo desprotegidas en defensa, pero si te aseguras que tus laterales no se adelantan demasiado (basta con desactivar sus flechas de ataque), la línea de tres delanteros puede resultar letal. Coloca a dos arietes patrullando en las bandas para que se dediquen a cruzar balones al tercer hombre, que debe ser el más rápido y potente de todos.

2-4-4

Una formación muy fuerte en ataque pero demasiado débil tanto en el medio campo como en la defensa. La mejor forma para conseguir que esta poco recomendable formación funcione consiste en abrir bien a los cuatro hombres de adelante. De este modo, cualquier pase en diagonal desde el medio campo puede encontrar a uno de tus jugadores para que pueda iniciar la jugada por la banda. Espera hasta que el delantero del otro extremo se haya colado dentro del área y, en ese momento, centra. Gozarás de tres hombres en el área contraria con posibilidades de remate.



2-3-5

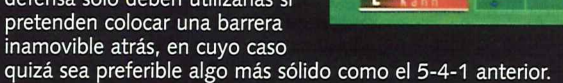
Esta variación del 3-2-5 sólo sirve para situaciones desesperadas cuando esté a punto de finalizar el encuentro. Con cinco hombres adelante puedes avasallar al contrario, y no está nada mal si al equipo contrario le han expulsado a un defensa y su entrenador se ha negado a sacrificar a un delantero o a un centrocampista. Los equipos que controla el ordenador no suelen equivocarse, pero sí los rivales humanos.

5-4-1



Llegamos a los reinos de los ultracelosos. Lo divertido de *ISS 2000* es marcar goles, por lo que formaciones de este estilo deberían desaparecer del mapa, ya que arruinan los partidos. Pero si quieres ganar a toda costa, con una defensa de cinco hombres es muy difícil que te marquen. El quinto defensa juega tan atrasado que es como contar con dos porteros, y los cuatro centrocampistas siempre tienen alguna oportunidad para enviar un balón letal al solitario ariete. Cínica, pero muy efectiva.

5-3-2



Otra formación muy defensiva, si bien en este caso contamos con dos delanteros. No obstante, con tres centrocampistas no es muy probable que crees excesivas ocasiones de gol. Si juegas con Italia o Alemania, esta formación va bastante bien, pero las selecciones menos potentes en defensa sólo deben utilizarlas si pretenden colocar una barrera inamovible atrás, en cuyo caso quizá sea preferible algo más sólido como el 5-4-1 anterior.



5-2-3

Esta formación es una de las rarezas que los diseñadores se han dignado en incluir, ya que resulta muy poco útil en casi todas las situaciones. Si te han expulsado a un defensa, podrías utilizar esa formación para que te quedara un 4-2-3 de talante ofensivo. Los balones largos pueden llegar a uno de tus tres delanteros, sobre todo si los acumulas en el centro y los utilizas a modo de barrera ofensiva. De todos modos, no creemos que a los puristas les haga mucha gracia.

FORMACIONES SUICIDAS

1-5-4 y 1-4-5

Uno es el número mínimo de defensas que puedes colocar, a menos que te lo expulsen, y estas formaciones sirven tan sólo para lanzar a todo el equipo al ataque en los segundos finales del partido, cuando hay que marcar un gol a toda costa. Si quieres que el efecto sea completo, deberías elegir al portero como el indicado para sacar tanto las faltas como los saques de esquina. Evidentemente, si la falta se ha de hacer efectiva desde un punto favorable a uno de tus especialistas, no permitas que sea el portero quien la lance, pero si la jugada se ha producido lejos del área contraria, el portero colgará el balón con uno de sus pepinazos y tú contarás con diez hombres bordeando el área chica dispuestos a rematar. Los saques de esquina pueden ser muy efectivos si es el portero quien los lanza y todos los demás se apiñan en el área. Lo malo es que, como pierdas el esférico, no podrás evitar que el contrario marque a placer. De darse el caso, no te quedará más remedio que asistir al vergonzoso espectáculo de tu portero traspasando la línea del centro del campo justo cuando el delantero contrario introduce el esférico plácidamente entre los tres palos. Peor aún será si el contrario es un virguero y consigue anotar con un globo desde el medio campo pulsando R y C-izquierda. Pero, al menos, lo habrás intentado.



¡Trucos para 10 de los mejores títulos de N64!



¡Trucos de todas las épocas: pasado, presente y futuro!

AL RESCATE

1 Zelda: Majora's Mask



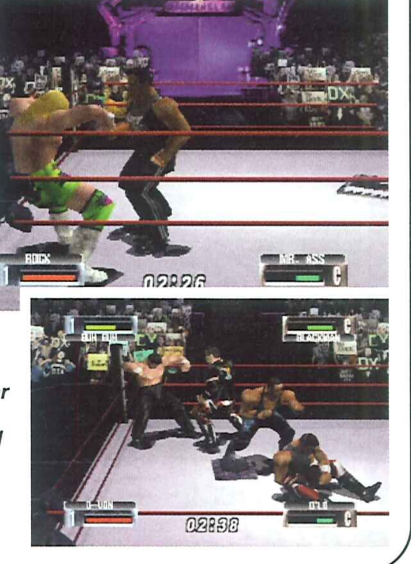


GANA DINERO RÁPIDO
Sal de Ciudad Reloj y dirígete hacia el camino lácteo por los campos de Términa. Cuando llegues a los árboles te atacará un buitre. Si le derrotas conseguirás ganar 200 rupias. Deposita el dinero en el banco y regresa al lugar para enfrentarte de nuevo al buitre y ganar más dinero. Puedes repetir la operación siempre que quieras.

ARREGLA SEÑALES
Si de forma accidental le metes un tajo a una señal y no puedes leer su contenido, saca la ocarina y pulsa C-izquierda, C-derecha y C-abajo: es la Sonata de Curación. La señal se arreglará sola.

2 WWF No Mercy

DA CAÑA CON EL CODO
Juega con Rock y accede a Especial. Agarra a tu rival, lánzalo contra las cuerdas con un Irish Whip. A continuación, cuando esté cerca, mueve el stick analógico. Ejecutarás un movimiento rompe-columna y mirarás al público. Pulsa A acto seguido mientras estás en el Especial y ya lo tienes: ¡Codazo Instantáneo!



EJECUTA EL 3D
En este caso no hace falta estar en Especial. Estando los dos con los Dudleys, lanzad al rival contra las cuerdas con un Irish Whip y, cuando estéis detrás de él al rebotar, pulsad A al mismo tiempo. ¡Qué daño!

3 The World is Not Enough

EXTINTORES EXPLOSIVOS
En el primer nivel puedes disparar a los extintores para que lancen su carga y maten a los enemigos. También puedes golpearlos con un arma potente y explotarán, de modo que cualquiera que esté cerca perderá la vida. Va de perlas si andas escaso de munición.



DESHAZTE DE GUARDIANES INOCENTES
En muchos niveles te cruzarás con vigilantes inocentes a los que no puedes matar. Si no te queda más remedio que liquidarlos, dispara un dardo envenenado, arrodíllate y pégales un puñetazo en la cara. Los guardianes desaparecerán pero no contarán como víctimas.



4 Pokémon Snap





PUNTUACIÓN LAPRAS
Justo al principio del circuito de la Playa, mira a tu derecha hasta que aparezca Lapras. Es muy tímido, así que no tendrás muchas más oportunidades. Fotografíalo unas siete u ocho veces y avanza a toda pastilla. Cuando estés en el puente, vuelve a mirar al mar. Si no aparece ningún Lapras, te diriges de cabeza al más grande. No pares de avanzar hasta que veas por primera vez a Kangaskhan y vuelve a mirar al mar. A lo lejos verás dos Lapras. Fotografía al de la derecha varias veces y aparecerá otro al lado de la cámara. Lograrás instantáneas de premio Pulitzer.

5 Pokémon Stadium



REFORZADOR PARA GB
En la Torre GB puedes dar con dos reforzadores de velocidad para el emulador de GB. Cuando hayas ganado todos los torneos de la Poké Copa, aparecerá una pegatina Doduo en la Game Boy. Así se doblará la velocidad del juego de la Game Boy cuando lo utilices mediante tu N64.
Para conseguir el modo Dodrio, tendrás que ganar la Súper Copa una vez hayas ganado la Poké Copa. De este modo el juego será aún más rápido. Puedes cambiar de modo a mitad de la partida con C-derecha.

6 Donald Duck: Quack Attack

VIDAS EXTRA FÁCILES
Si quieres que este juego de plataformas sencillito sea aún mucho más rápido, puedes conseguir un montón de vidas extra sin despeinarte. Cuando hayas completado el primer nivel, no pares de entrar una y otra vez para recoger tres o cuatro vidas



más cada vez. Guarda y vuelve a jugar el primer nivel hasta que dispongas de una reserva de 99 vidas. Con eso bastará para llegar hasta el final.

7 Mario Tennis

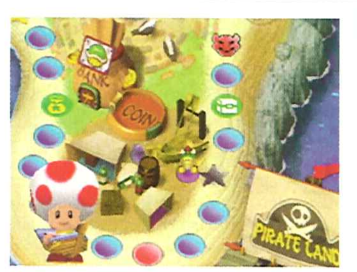
ACCEDE A PISTAS EXTRA
Soluciones para lograr canchas adicionales:
Pista Mario Bros:
Completa la Copa Champiñón en primera posición con Mario.
Pista de Mario y Luigi
Gana la Copa Estrella tanto en individuales como en dobles con Mario.
Pista de Baby Mario y Yoshi
Gana la Copa Champiñón con Yoshi.
Pista Donkey Kong
Gana la Copa Champiñón en individuales con DK.



Pista Wario y Waluigi
Gana los dobles de la Copa Estrella con Wario.
Pista Birdo y Yoshi
Gana los dobles de la Copa Estrella con Birdo.

8 Mario Party 2

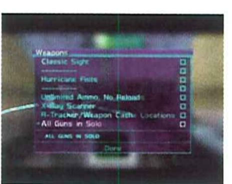
MONTAÑA RUSA
Compra todos los subjuegos a Woody para acceder a la Montaña Rusa. De esta forma podrás jugar a todos los subjuegos en una aventura para uno o dos jugadores.
MONEDAS EXTRA
Si puedes completar la Montaña Rusa en el nivel "fácil", Toad te recompensará con 100 monedas, y con otras 100 por cada vida que te quede, y todas las monedas que te sobren.



ESCAPE DE LA MAZMORRA
Completa la Montaña Rusa en el nivel "normal" para acceder a este subjuego.

9 Perfect Dark

TRUCOS PARA EL TRANSFER PAK DE GB
Si eres tan afortunado que dispones tanto de la versión para N64 como de la de GBC de Perfect Dark, puedes acceder a estos trucos si te bajas la información adecuada a la N64 con el Transfer Pak.





Todas las Armas en el Modo Solo
Mecanismo de Ocultación
Puños Huracán
R-Tracker

10 Zelda: Ocarina of Time



REMIXES DE LA CANCIÓN DEL ESPANTAPÁJAROS
Cuando hayas completado el juego, deja que pase toda la secuencia final hasta que la imagen se congele. Al final sonará la Canción del Espantapájaros de muchas formas diferentes. No sirve para nada, pero es muy divertido.
LLEVA MÁS BOMBAS
Como Link niño, dirígete al juego Bombchu en Hyrule. Gánalo dos veces para conseguir una bolsa capaz de transportar 30 bombas. También puedes ir a Ciudad Goron y parar al tipo enorme que pulula por la fila central con una bomba. También así conseguirás una bolsa especial.

Consejos para los mejores
Trucos frescos para los mejores éxitos

TOM & JERRY
En casi todos los niveles hay algún lugar elevado que te permite sacar enorme provecho, como es el caso de la nevera del nivel de la cocina. La mejor táctica contra casi todos los rivales en casi todo los niveles consiste en buscar ese lugar desde el principio. Una vez allí, estarás a salvo de los objetos que te lance el rival. Y si hay alguno que llega, recógelo y lánzaselo tú a él. Cuando tu rival suba para pillarte, golpéale de inmediato. Además, los reforzadores también suelen estar en esos lugares. Si por equivocación recoges el temido reforzador de "la peste", baja, pégaselo al contrario y vuelve a subir a tu atalaya lo antes posible.



ESPECIAL BANJO-KAZOOIE



AL RESCATE

¡Trucos exclusivos para Banjo-Kazooie!



¡Cielos! Justo después de terminar el extenso reportaje sobre *Banjo-Tooie* que tienes unas páginas más atrás, llegaron a la redacción estos trucos increíbles para *Banjo-Kazooie*, cortesía de Alberto Riol, de Pamplona, un asiduo lector que, aparte de fanático de ésta, tu revista, es un auténtico genio videojueguil. Por fin podrás acceder a las áreas escondidas de *B-K* y hacerte con los objetos secretos que ocultan, incluyendo esa Llave de Hielo que siempre se te resiste. ¡Al ataque!

INTRODUCCIÓN DE CÓDIGOS

Corre hacia la derecha en la Cueva del Tesoro Escondido y sube por la pila de cajas. A continuación déjate caer y darás con el Cubo Leaky. Lanza huevos en su contra y secará el estanque que hay al lado, de modo que puedas entrar en el castillo de arena. Utiliza el Pico Rompedor para deletrear "BANJOKAZOOIE", derrota al cangrejo y hazte con el Jiggy. Ahora podrás introducir cualquiera de los códigos que aparecen en estas dos páginas. Eso sí, deberás escribir antes "CHEAT" y, seguido, cada uno de ellos. Pasa de los espacios, tan sólo los hemos puesto para que resulte más fácil leer los códigos.



LOS CÓDIGOS

Abre las puertas de las notas
THESE GO RIGHT ON THROUGH NOTE DOOR TWO
NOTE DOOR THREE GET IN FOR FREE
TAKE A TOUR THROUGH NOTE DOOR FOUR
USE THIS CHEAT NOTE DOOR FIVE IS BEAT
THIS TRICKS USED TO OPEN NOTE DOOR SIX
THE SEVENTH NOTE DOOR IS NOW NO MORE



Eleva las tuberías que hay al lado de Clanker's Cavern
BOTH PIPES ARE THERE TO CLANKERS LAIR
YOULL CEASE TO GRIPE WHEN UP GOES A PIPE

Abre las rejillas y los muros rompibles
ONCE IT SHONE BUT THE LONG TUNNEL GRILLE IS GONE
THE GRILLE GOES BOOM TO THE SHIP PICTURE ROOM
SHES AN UGLY BAT SO LETS REMOVE HER GRILLE AND HAT
THEY CAUSE TROUBLE BUT NOW THEYRE RUBBLE

Haz que aparezca el podio de Jiggys de Bosque Click Clock
DONT DESPAIR THE TREE JIGGY PODIUM IS NOW THERE

Deshazte del cubito de hielo que bloquea la foto de Freezeezy Peak
ITS YOUR LUCKY DAY AS THE ICE BALL MELTS AWAY

Deshazte de las redes que bloquean las puertas
WEBS STOP YOUR PLAY SO TAKE THEM AWAY

Machaca el ojo de la cara de Grunty
GRUNTY WILL CRY NOW YOUVE SMASHED HER EYE

Eleva el nivel de agua
UP YOU GO WITHOUT A HITCH UP TO THE WATER LEVEL SWITCH

Deshazte de la puerta y de la tapa que conduce a la cripta de Mad Monster Mansion
YOU WONT HAVE TO WAIT NOW THERES NO CRYPT GATE
THIS SHOULD GET RID OF THE CRYPT COFFIN LID



ABRE NIVELES

Abre la Cueva del Tesoro Escondido
THIS COMES IN HANDY TO OPEN SOMEWHERE SANDY

Abre la Cueva de Clanker
THERES NOWHERE DANKER THAN IN WITH CLANKER

Abre la Mansión del Monstruo Loco
THE JIGGYS NOW MADE WHOLE INTO THE MANSION YOU CAN STROLL

Abre el Valle de Gobi
GOBIS JIGGY IS NOW DONE TREK ON IN AND GET SOME SUN

Abre el Bosque Click Clock
THIS ONES GOOD AS YOU CAN ENTER THE WOOD



Abre Freezeezy Peak
THE JIGGYS DONE SO OFF YOU GO INTO FREEZEEZY PEAK AND ITS SNOW

Abre el Pantano Bubblegoop
NOW INTO THE SWAMP YOU CAN STOMP





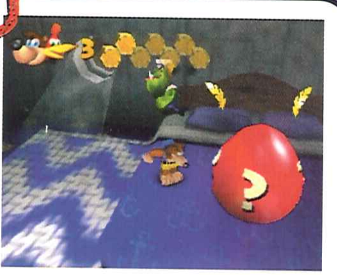
Accede al huevo amarillo



NOW BANJO WILL BE ABLE TO SEE IT ON NABNUTS TABLE
Cómo conseguirlo: Pasa por la puerta de invierno de Bosque Click Clock y, a continuación, avanza por el camino que rodea al árbol. Entra y sal a saltos de los agujeros de la corteza. Una vez arriba, salta por los huecos del camino helado que conduce a la casa de Nabnut. Tendrás que romper una ventana para entrar, y ahí tienes el huevo.

Accede al huevo rojo

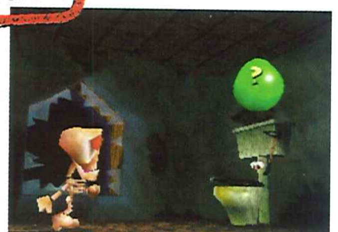




THIS SECRET YOULL BE GRABBIN IN THE CAPTAINS CABIN
Cómo conseguirlo: Corre hacia la proa del barco en Bahía Rusty Bucket y dirígete hacia el bote salvavidas que hay al fondo. Cerca hay dos ojos de buey: rompe el de la izquierda y entra. El huevo está sobre la cabeza del Capitán.

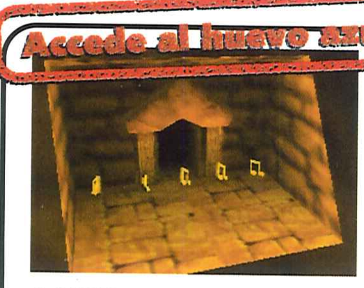
Accede al huevo verde





AMIDST THE HAUNTED GLOOM A SECRET IN THE BATHROOM
Cómo conseguirlo: En primer lugar, sube por el desagüe de la Mansión del Monstruo Loco y rompe la pequeña ventana encendida del techo. A continuación busca la cabaña de Mumbo y, enfundado en la calabaza, utiliza la rampa que cruza por el agujero del seto del camposanto para cruzar hacia Loggo y el huevo.

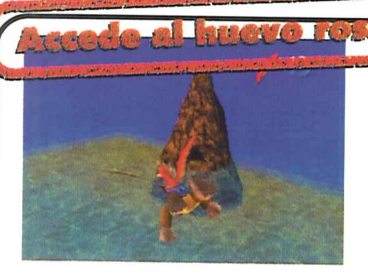
Accede al huevo azul

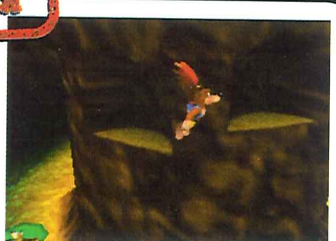




A DESERT DOOR OPENS WIDE ANCIENT SECRETS WAIT INSIDE
Cómo conseguirlo: Tras utilizar los zapatos para cruzar las arenas movedizas del Valle de Gobi, busca la plataforma de vuelo más cercana y propúlsate hacia la puerta que acaba de abrirse. Dentro, pisa sobre el interruptor dorado y el sarcófago se abrirá: dentro está el huevo.

Accede al huevo rosa

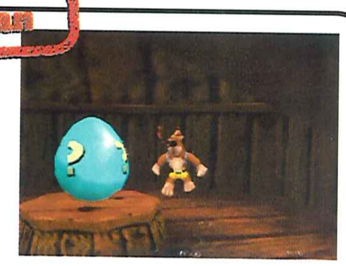




OUT OF THE SEA IT RISES TO REVEAL MORE SECRET PRIZES
Cómo conseguirlo: Éste es muy fácil. Busca una plataforma de vuelo en Cueva del Tesoro Escondido y propúlsate hasta la puerta nueva de Isla Sharkfood, frente al castillo de arena. Dentro, tendrás que ir saltando por las hendiduras de la torre para llegar hasta el huevo.

Accede al huevo cian

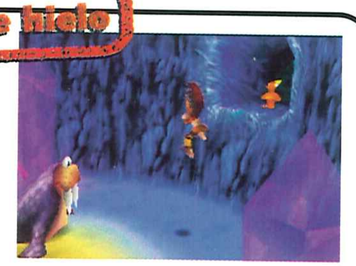




DONT YOU GO AND TELL HER ABOUT THE SECRET IN HER CELLAR
Cómo conseguirlo: Este huevo también está en la Mansión del Monstruo Loco. Explora la casa central y darás con la puerta de madera en pendiente que hay en el suelo, en la parte de atrás. Emplea a fondo el Pico Rompedor, tírala abajo y entra en el primer barril para dar con el huevo.

Accede a la llave de hielo





NOW YOU CAN SEE A NICE ICE KEY WHICH YOU CAN HAVE FOR FREE
Cómo conseguirla: Entra en Freezeezy Peak, deslízate por la primera rampa y corre en sentido contrario a las agujas del reloj por el nivel: sube la segunda cuesta que veas valiéndote del Talon Trot. Entra en la cueva de Wozza, que está arriba, y después salta dentro del túnel que hay en la pared para hacerte con la Llave de Hielo.

Y AHORA ¿QUÉ?

Si ya tienes la Llave de Hielo y todos los huevos, ya podrás acceder a una sección nueva en el menú de "View All Total's". Se trata de la curiosa pantalla "Stop 'n Swop". Sospechamos que tiene algo que ver con transferir los huevos a *Banjo-Tooie*, juego en el que la Gallina Heggy los incubará para ti. Pero todavía no sabemos cómo funciona. ¿Quieres ayudarnos? Si es así, escríbenos a la siguiente dirección:

Los secretos de Banjo-Kazooie
Magazine 64
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

OCHO DESAFÍOS PARA RETAR A LOS MEJORES

GAME ON

Buenas tardes, señores. Bienvenidos a Game On. Les hemos reservado la mesa 39. El menú de este mes consiste en una selección de variaciones muy suculentas y de alta calidad de sus platos preferidos de N64, preparadas por los más prestigiosos chefs del país. Escojan el que más les apetezca. ¡Buen provecho!

Si no quedan satisfechos, les invitamos a mandarnos la receta de su propia especialidad. Primero, se la daremos a probar a nuestro jefe de cocina; luego, la añadiremos cuando confeccionemos el próximo menú. Recuerden que la imaginación en la cocina es muy importante.

PERFECT DARK *Aliens*




Como viene siendo habitual, nadamos en la abundancia de desafíos para *Perfect Dark*. El primero en la línea de salida este mes es el de **Joan Capdevila** de **Tàrrega** (Lleida). Joan nos propone escoger las cloacas como arena, fijar los puntos por equipo a 50 y anular el límite de tiempo. Un jugador humano jugará contra ocho simulantes normales SimPuño. Dice que el mejor arsenal es: una Falcon 2, dos SuperDragons, una RC-P120 y una escopeta. Así las cosas, has de intentar conseguir 50 blancos. Ganarás una medalla u otra según las veces que mueras

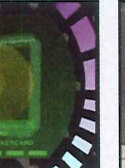






MUERTES	Oro	Plata	Bronce
	0-1	2-3	+4

GOLDENEYE 007 *Llave zumbona*


Queremos dar las gracias a **Simón Romero** de **Getafe (Madrid)** por este desafío tan entretenido. Ve a Búnker 1, inutiliza las cámaras y elimina a los enemigos. Pilla toda la munición que puedas. Recoge la llave GoldenEye, vuelve a la sala del principio y tira la llave al suelo. El objetivo es disparar a la llave para que vaya dando tumbos hacia delante y arrastrarla hasta el helipuerto, pero sin agotar la munición. Ten en cuenta que una vez hayas tirado la llave, no podrás recogerla. Mide la distancia recorrida.

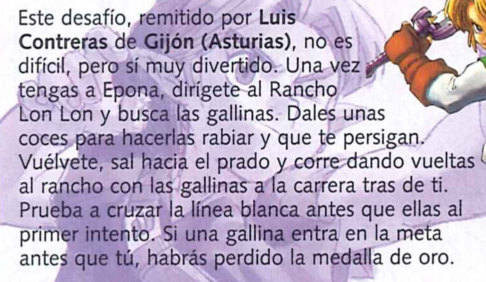




DISTANCIA	Oro	Plata	Bronce
	HELIPUERTO	BAJO LOS MONITORES	PASILLO EXTERIOR

ZELDA: OCARINA OF TIME *Gallinas a la carrera*





Este desafío, remitido por **Luis Contreras** de **Gijón (Asturias)**, no es difícil, pero sí muy divertido. Una vez tengas a Epona, dirígete al Rancho Lon Lon y busca las gallinas. Dales unas coces para hacerlas rabiar y que te persigan. Vuélvete, sal hacia el prado y corre dando vueltas al rancho con las gallinas a la carrera tras de ti. Prueba a cruzar la línea blanca antes que ellas al primer intento. Si una gallina entra en la meta antes que tú, habrás perdido la medalla de oro.

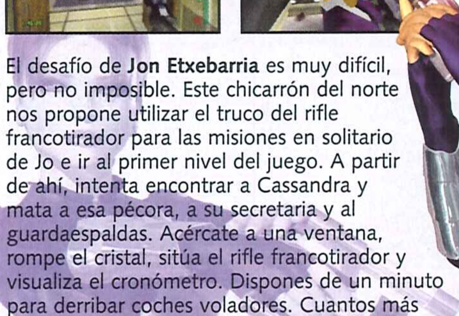




GALLINAS	Oro	Plata	Bronce
	0	1	2

PERFECT DARK *Puntería super afinada*





El desafío de **Jon Etxebarria** es muy difícil, pero no imposible. Este chicarrón del norte nos propone utilizar el truco del rifle francotirador para las misiones en solitario de Jo e ir al primer nivel del juego. A partir de ahí, intenta encontrar a Cassandra y mata a esa pécora, a su secretaria y al guardaespaldas. Acércate a una ventana, rompe el cristal, sitúa el rifle francotirador y visualiza el cronómetro. Dispones de un minuto para derribar coches voladores. Cuantos más destruyas más te acercarás al oro.

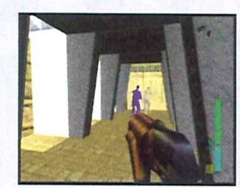





DERRIBOS	Oro	Plata	Bronce
	+10	+7	+4

PERFECT DARK — *Partida perfecta*

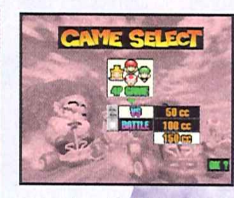




Anónimo. Este desafío no tenía remitente, así que sentimos comunicar a su creador que ha desperdiciado su gran momento de gloria. Escoge cualquiera de las armas o arenas incluidas en el simulador de combate. Antes de jugar, sin embargo, selecciona seis simulantes del tipo SimOscuros para tu equipo y forma dos equipos más, integrados por un SimMFácil cada uno. Fija el límite de blancos a 100 y anula el límite de tiempo. Inicia la partida. La posición al finalizar la partida es la válida para las medallas. Lo más difícil es alcanzar a los SimMFáciles antes que tus compañeros de equipo perfectos. La cosa está complicada...

POSICIÓN						
		1º		2º		3º

MARIO KART 64 — *El turno de Wario*







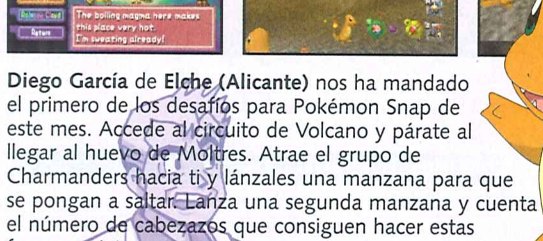
Este desafío para un jugador que nos envía **Andrés Rodríguez** desde **Benalmádena (Málaga)** viene a calentar los motores de este viejo clásico. Conecta cuatro mandos y selecciona una carrera "Versus" en Wario Stadium. Acaba la carrera tomando el control de un personaje cada vez. Las medallas se basan en el tiempo total que tardas en finalizar el circuito o, lo que es lo mismo, cuando tres corredores hayan completado el recorrido.

TIEMPO						
		MENOS DE 6'		ENTRE 6-10'		MÁS DE 10

POKéMON SNAP — *¡Ni maradona!*







Diego García de **Elche (Alicante)** nos ha mandado el primero de los desafíos para Pokémon Snap de este mes. Accede al circuito de Volcano y párate al llegar al huevo de Moltres. Atrae el grupo de Charmanders hacia ti y lánzales una manzana para que se pongan a saltar. Lanza una segunda manzana y cuenta el número de cabezazos que consiguen hacer estas fogosas criaturas.

CABEZAZOS						
		15		10		5

POKéMON SNAP — *Noquea-Charmanders*

Aquí tienes una variación del mismo tema creada por **Marc López** y **Roger Martí** de **Barcelona**. Como antes, vete hasta Volcano y párate al llegar al huevo de Moltres. Consigue que el grupo de Charmanders venga hacia ti y baile. Cuando estén ocupados moviendo el esqueleto, lanza una Pester Ball (quien más quien menos lo ha hecho en alguna ocasión). A ver cuántos monstruos puedes fotografiar mientras permanecen inconscientes.

DESMAYOS						
		6		5		4

¡Ahora te toca a ti!

GAME ON

Utilizas alguna táctica especial en tus juegos favoritos? Si conoces algún desafío y no te importa compartirlo con los lectores de M64, repartidos por éste y otros países, no dudes en escribirnos. Descríbenos en unas 100 palabras lo que hay que hacer y fija tres objetivos para conseguir el oro, la plata y el bronce.

¡QUEREMOS MÁS DESAFÍOS!
Además de los juegos habituales, tenemos un especial interés en oír desafíos para...
Mario Tennis • San Francisco Rush 2049 • Pokémon Snap • Turok 3
Publicaremos los mejores. ¡Qué te parece!

Envíalos a: Game On, Magazine 64, Paseo San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

SOY EL MEJOR

¿Qué precio tiene la perfección? O, mejor dicho, ¿qué tiempo requiere?

Hola, soy el cartero de Magazine 64, es decir, ése que recoge mes a mes todos vuestros envíos y los hace llegar a las manos de estos tipos. A ellos les parecerá fabuloso que mandéis montones de cosas... Claro, cómo no son ellos los que cargan con sacas llenas de fotos, cintas de vídeo, cartas, sujetadores, bolsas de agua caliente... ¿Pero es que no tenéis otra cosa que hacer que llenar la redacción de fetiches? Yo, a vuestra edad, estaba trabajando en el campo de sol a sol y no tenía tiempo de nada. Yo sí que soy el mejor. Dónde vamos a parar..."

Vaya, no esperábamos este desplante cuando nos suplicó que le dejáramos prologar la sección. La culpa es suya. Si no fuera vestido de colegiala, seguro que le respetaríamos más... En fin, ya sabes, si te crees el mejor, demuéstranos que eres capaz de superar los tiempos y puntuaciones conseguidas por los demás. Pulveriza los récords que aparecen en esta página (hemos incluido nuevos retos para PD) y entra a formar parte de los mejores nintenderos.





BÁTELOS SI PUEDES



Toma dos de los mejores juegos para N64. Juega con ellos hasta que te sepas al dedillo cada uno de sus rincones y secretos. Después, pásatelos haciendo la vertical, el pino-puente y el bocadillo de la merienda. Por último, ata tus manos a la silla y juega empleando únicamente la boca y los pies. Cuando superes todas estas pruebas, lee con atención los récordes que te proponemos batir. Con este entrenamiento, seguro que logras superarlos...

SUPER SMASH BROS

Las reyertas entre hermanos están muy mal vistas, sobre todo por las madres, que acaban castigando a justos y pecadores. Por suerte, Nintendo nos trajo este título gracias al cual tus progenitores no se dan cuenta de que mientras estáis tan calladitos en la habitación realmente se está decidiendo a golpe de puñetazo virtual quién pone la mesa. Pero el reto que te planteamos aquí no es que ganes a tu hermano, sino que superes el juego de práctica bonus 1 con Pikachu en el menor tiempo posible. Tú conoces tus límites, así que este mes no te ponemos tiempo a batir.



ZELDA



De la A a la Z, de la Z a la A, del derecho, del revés... Hemos jugado tanto con *Zelda Majora's Mask* para realizar la completa guía que tienes unas páginas atrás (el mes que viene, la segunda parte) que creemos que no hay nadie capaz de superarnos. Bueno, quizá nos equivoquemos. ¿Que tú eres mejor que nosotros? Demuéstralo superando la carrera Goron en menos de 1'23"09. Te advertimos que tendrás que correr mucho...

Perfect Dark

TIEMPOS EN MODO AGENTE

CENTRAL DATADYNE: DESERCIÓN	
1	**0:44** Francisco Barahona, *Almendralejo*
1	**0:44** Miquel Martínez, *Barcelona*
2	**0:45** Guillero Rumbeo, *Valencia*
3	**0:49** Adrián Garoz, *Vizcaya*
LABORATORIO DATADYNE: INVESTIGACIÓN	
1	**2:11** Miquel Martínez, *Barcelona*
2	**2:12** Francisco Barahona, *Almendralejo*
3	**2:18** Adrián Garoz, *Vizcaya*
CENTRAL DATADYNE: EXTRACCIÓN	
1	**1:32** Miquel Martínez, *Barcelona*
2	**1:41** Daniel Cruz, *Tenerife*
VILLA CARRINGTON: REHÉN UNO	
1	**1:50** Miquel Martínez, *Barcelona*
2	**2:04** Jorge Ramírez, *Madrid*
CHICAGO: SIGILO	
1	**0:39** Guillermo Rumbeu, *Valencia*
1	**0:39** Miquel Martínez, *Barcelona*
2	**0:43** Emilio Gómez, *Zaragoza*
EDIFICIO G5: RECONOCIMIENTO	
1	**2:49** Miquel Martínez, *Barcelona*
2	**2:56** Miguel Masip, *Barcelona*
AIR FORCE ONE	
1	**2:03** Guillermo Rumbeu, *Valencia*
VENGANZA DE MR BLONDE	
1	**3:02** Guillermo Rumbeu, *Valencia*

DK 64



JUEGO DE RAMBI	
1	**220** Javier Salanueva, *Alicante*
ARENA ENGUARDE	
1	**359** Tomás Garrido, *Sevilla*
CARRERA DE LA VAGONETA DE DIDDY	
1	**84** Héctor Pérez, *Bilbao*

International Track & Field



100M LISOS	
1	**9,42seg** Jesús Zafra, *Córdoba*
110M VALLAS	
1	**12,07seg** Iván Barbas, *Alicante*
SALTO DE LONGITUD	
1	**9,39m** Luis Martín, *Madrid*
JAVALINA	
1	**105,80m** Aleix Vilalta, *Girona*
POTRO	
1	**9,75** Francisco Atienza, *Álava*
MARTILLO	
1	**101,80m** Diego Belmonte, *Madrid*
HALTEROFILIA	
1	**280kg** Ricardo Barrenechea, *Bilbao*
SALTO CON PÉRTIGA	
1	**6,70m** David Otero, *Burgos*
TRIPLE SALTO	
1	**19,70** Samuel Alonso, *Tarragona*
SALTO DE ALTURA	
1	**2,50m** Sergio Ramos, *Madrid*
100M LIBRES	
1	**0'45"54** Víctor Vega, *Santander*
100M BRAZA	
1	**1'00"03** Álex Sánchez, *Toledo*
BARRA FIJA	
1	**9,95** Consuelo Molina, *Madrid*
TIRO AL PLATO	
1	**420pts** Óscar de Frías, *Valencia*

Star Wars Episode 1: Racer



BOONTA TRAINING COURSE	
1	**0:20,936** Daniel Renedo, *Badajoz*
MON GAZZA SPEEDWAY	
1	**0:07,952** Aarón Solís, *Pontevedra*
BEEDO'S WILD RICE	
1	**0:52,525** Daniel Renedo, *Badajoz*
MALASTARE 100	
1	**0:30,441** Fernando Costas, *Pontevedra*
VENGEANCE	
1	**1:00,364** Jorge Ruiz, *Segovia*
SCRAPPERS RUN	
1	**0:32,198** José Manuel Riquelme, *Fuenlabrada*
ANDO PRIME CENTRUM	
1	**0:43,225** Víctor Collazo, *Girona*
EXECUTIONER	
1	**1:14,516** Raúl Estévez, *Cáceres*

Mario Golf



TOAD HIGHLANDS	
1	**8'50"32** Mario Valero, *Barcelona*
KOOPA PARK	
1	**9'41"63** Eugenio Miranda, *Cádiz*
SHY GUY DESERT	
1	**9'53"12** Guillermo Argüello, *Mallorca*
YOSHI'S ISLAND	
1	**10'19"78** Nacho Vizcaíno, *Bilbao*
BOO VALLEY	
1	**11'15"06** Óscar Perrota, *Orense*
MARIO'S STAR	
1	**11'09"26** Alberto Castro, *Córdoba*

World Driver Championship

HAWAII C	
1	**01:00,14** Guillermo Echegaray, *León*
KYOTO A	
1	**00:38,47** Javier Cuevas, *Barcelona*
LAS VEGAS A	
1	**00:56,95** Mar Muñoz, *Tarragona*
ROME B	
1	**1:11,49** Rubén Torrent, *Valencia*
LISBON C	
1	**1:00,96** Juan Trejo, *Badajoz*
BLACK FOREST A	
1	**00:26,89** Fernando Lapresa, *Cantabria*
TIEMPO TOTAL	
1	**5:46,15** Rubén Torrent, *Valencia*

Smash Bros



MARIO	
1	**11"02** Manuel Costas, *Asturias*
DONKEY KONG	
1	**13"35** Pablo Ródenas, *Zaragoza*
YOSHI	
1	**18"47** Gerard Muñoz, *Lleida*
KIRBY	
1	**18"55** Inma Gómez, *Almería*
LINK	
1	**18"82** Pedro Domínguez, *Huelva*
FOX	
1	**14"05** Emilio Alcaide, *Málaga*
PIKACHU	
1	**10"46** Daniel León, *Madrid*
BONUS 1 TIEMPO TOTAL	
1	**3'22"50** Pedro Domínguez, *Huelva*
BONUS 2 TIEMPO TOTAL	
1	**5'55"41** Manuel Costas, *Asturias*

Cómo participar

Para formar parte de nuestro "hall of fame" nintendero debes enviarnos una foto en la que aparezca el récord que has batido. Las fotos enviadas deben ir acompañadas de tu nombre, dirección y el tiempo/puntuación batida detrás.
Mete tus fotos en un sobre y envíanoslo a:

SOY EL MEJOR, *MAGAZINE 64*
MC *MC Ediciones, S.A.*
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
o bien por correo electrónico a:
n64@mcediciones.es

EL CLUB DE LOS VIRTUOSOS

GÁNATE UNA PLAZA ENTRE LAS GLORIAS NINTENDERAS

Jugadores con nervios de acero, con dedos más rápidos que sus sombras, jugadores capaces de superar retos tan difíciles como escalar el Himalaya cargando con Cartman sobre las espaldas o comerse 12 huevos duros sin pestañear. Ése es el tipo de jugadores que necesitamos en el club de los virtuosos. ¿Crees que serás capaz de entrar en él?

Si quieres formar parte de nuestro selecto club, lee los retos que te proponemos. Pero antes, asegúrate de revisar nuestras normas. Una vez hecho esto, podrás batirte en un duelo contigo mismo para tratar de entrar en nuestro podio de Oro, Plata o Bronce.

¿Estás dispuesto? Te avisamos que el camino es duro…

El club de los VIRTUOSOS

desafío A — F-Zero X

Qué debo hacer: Consigue un tiempo inferior a 50 segundos en Death Race.
Pruebas: Una foto de la pantalla que aparece después de la carrera con tu tiempo.
Ayuda extra: Superguía especial regalada con el número 17.

desafío B — Rogue Squadron



Qué debo hacer: Consigue una precisión superior al 95% en el primer nivel.
Pruebas: Una foto en la que se vean tus estadísticas.
Ayuda extra: Nuestra guía del número 17.

desafío C — Super Mario 64



Qué debo hacer: Completa el juego con 120 estrellas y con más de 2.000 monedas.
Pruebas: Una foto de la pantalla de récordes que muestre el número total de monedas.
Ayuda extra: ¡Es Mario! No necesitas trucos.



desafío D — Turok: Rage Wars



Qué debo hacer: Desbloquea a todos los personajes ocultos del juego.
Pruebas: Una foto de la pantalla de selección de personajes.
Ayuda extra: En nuestro número 28 tienes trucos.



desafío E — Wave Race 64



Qué debo hacer: Consigue mejorar el tiempo de 1'34" en Southern Island.
Pruebas: Una foto de la pantalla de estadísticas en la que aparezca tu tiempo.
Ayuda extra: No la necesitas. Sólo corre como las balas.



desafío F — Mario Kart 64

Qué debo hacer: Consigue mejorar el tiempo de 1'43" en Koopa Troopa Beach.
Pruebas: Una foto de la pantalla de récordes tu tiempo.
Ayuda extra: Como en el caso anterior, sólo necesitarás destreza.



desafío G — GoldenEye 007



Qué debo hacer: Desbloquea todos los trucos.
Pruebas: Una foto del menú de trucos en la que aparezcan todos.
Ayuda extra: Varios de nuestros números. Por ejemplo, el 5.



desafío H — Donkey Kong 64

Qué debo hacer: Consigue las 201 bananas y completa el 101% del juego.
Pruebas: Una foto del menú de pausa con la información
Ayuda extra: Nuestra guía de los números 26, 27 y 28.



desafío I — Resident Evil 2



Qué debo hacer: Consigue una puntuación A en la misión de Leon.
Pruebas: Una foto de la pantalla final mostrando tu puntuación.
Ayuda extra: Nuestra guía paso a paso del número 28.



desafío J — Mario Golf



Qué debo hacer: Consigue las 108 medallas Birdie.
Pruebas: Una foto de la pantalla de selección de Modo.
Ayuda extra: En el número 26 cuentas con una útil guía.

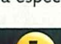


desafío K — Shadowman



Qué debo hacer: Consigue las 120 Dark Souls.
Pruebas: Una foto de la pantalla de pausa que muestre tu número total de Dark Souls.
Ayuda extra: Superguía especial regalada con el número 24.

desafío L — Super Smash Bros



Qué debo hacer: Desbloquea los cuatro personajes secretos (Luigi, Ness, Jigglypuff y el Capitán Falcon).
Pruebas: Una foto de la pantalla de selección de personajes.
Ayuda extra: Superguía especial regalada con el número 27.



Si quieres entrar en el club de los virtuosos,

envíanos una carta incluyendo la prueba fotográfica y el desafío a la que hace referencia, así como tus datos a la siguiente dirección:

EL CLUB DE LOS VIRTUOSOS
MAGAZINE 64
MC EDICIONES, S.A.
Pº San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona

LAS REGLAS

- *Necesitas superar tres de nuestros desafíos para entrar a formar parte de la categoría de bronce, siete para la de plata y diez para la de oro.*
- *Puedes participar en el desafío que tú quieras. La elección es tuya.*
- *Cada desafío debe acompañarse de la respectiva prueba fotográfica. (También aceptamos imágenes tomadas con la GB Camera, siempre y cuando sean de buena calidad.)*
- *Sabemos cómo reconocer el uso de códigos y trucos. Los jugadores que recurran a ellos quedarán automáticamente fuera de nuestro club.*
- *No es necesario que nos envíes 10 desafíos completos de golpe. Puedes entrar primero en la categoría de bronce y, después, enviar más pruebas y ascender.*
- *Los ganadores de nuestras medallas de Oro, Plata y Bronce se publicarán en próximos números de M64.*

LOS TRUCOS DE LOS LECTORES

¿Escondes ases bajo la manga? Pues sácatelos del sobaco y compártelos con los lectores de M64.

Truco de los lectores

1 Perfect Dark
Lanza cuchillos y una mina remota contra la caja que habrás conseguido en el hangar del Instituto. Luego, lleva la caja a la sala de entrenamiento holográfica. Haz detonar la mina, empieza el entrenamiento sin armas y ¡podrás recoger los cuchillos!
Rafael Manzanero, León



2 Tony Hawk's Skateboarding
Selecciona un personaje que haga el salto mortal hacia atrás (Arriba, Abajo, C-derecha). En plena pirueta, gira el stick analógico y marcarás 16.000 puntos en vez de 4.000.
Fermín López, Huelva.



3 Perfect Dark
Entra en la Base con dos jugadores. Súbete a hombros del compañero cuando esté en el ascensor. Quédate allí, y cuando el ascensor vuelva a subir, te mantendrás en el aire y luego subirás flotando hacia el cielo.
Juanjo Ballester, Sagunto

4 Turok: Rage Wars
En cualquiera de los niveles con teletransporte, utiliza la función francotirador del rifle de plasma y súbete al tele-



transportador. Al salir al otro extremo, la función se habrá desactivado, aunque ahora el rifle disparará más rápido.
Pedro Azcona, Fuenlabrada (Madrid)

5 Wrestlemania 2000
Personaliza tu luchador con el andar de Steve Austin y la música de The Brood. Cuando



entre en el estadio, el muy tarugo no sabrá caminar en línea recta.
David Fortuny, Valls (Tarragona)

6 Perfect Dark
Ya veréis qué cosa más extraña. Disparad a una caja de munición, y recogedla mientras está en el aire. Cuando se regenere, aparecerá suspendida en el aire. Incluso se podría crear una escena parecida a la del efecto de la bala de The Matrix.
Fernando Montesinos, Segovia



7 ISS 2000
En el estadio de Tokio, marca un gol al jugar de izquierda a derecha. Empuja el analógico hacia arriba y la cámara mostrará las muestras de alegría del público en la pantalla grande.
Víctor Sanjuán, Granada

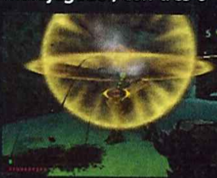
8 Perfect Dark
En el Instituto, dispara a Jonathan en el cogote con el láser de corto alcance. Se tambaleará hacia delante o hacia atrás. Si



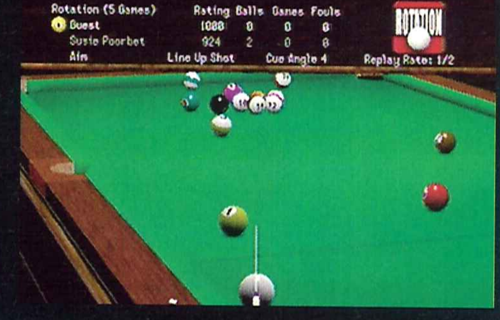
cae de morros, quedará congelado. ¡De lo más peculiar!
Quique Cano, Pamplona

9 Jet Force Gemini
¿Tienes problemas para matar a las hormigas con escudo? Desenfunda el paralizador y mátalas deprisa mientras estén inmóviles. ¡Fácil!
Alfredo Cañete, Sevilla

10 Perfect Dark
En el modo multijugador, con tres o



cuatro personajes, agáchate y mantén pulsado C-abajo. La pantalla se quedará en blanco, con lo que podrás jugar a una divertida partida del escondite.
Josep Nadal, Girona



11 Turok 3
En el segundo nivel, la partida de Danielle, ve al área frente al Observatorio donde hay la reforma para la pistola. Zambúllete en el agua para tener un taladro cerebral.
Luis Pastor, Madrid

12 Virtual Pool
Escoge a un oponente inexperto y juega dos partidas. Después de entronerar la última bola, visualiza la repetición de la última jugada varias veces y el marcador de habilidad se pondrá por las nubes.
Roberto Encinas, Murcia

13 Perfect Dark
En el multijugador, fija como armas los escáneres de rayos X y los lanzacohetes. Dispara un cohete contra la pared mientras llevas puesto el escáner. Parecerá real, pero el humo será de color verde lima.
Enric Garcia, Sant Cugat del Vallès (Barcelona)

14 Body Harvest
Mantén presionado Z al entrar en cualquier sala. Adam dará una voltereta y apuntará su arma a derecha, izquierda y al frente antes de bajarla.
Jesús Herrero, Valladolid



15 Banjo-Kazooie
En el área de entrenamiento, salta del puente a la montaña para entrar en la cueva donde está el panal de abejas. Si aún no has aprendido a nadar, tendrás aire infinito dentro de la cueva.
Esteve Miralles, Manacor (Mallorca)



TU TURNO

¿Conoces algún secreto o truco interesante, o bien alguna cosa curiosa que hacer en tus videojuegos? Entonces, ¡envíanoslos inmediatamente! Cada mes haremos una recopilación de los mejores y los publicaremos en esta sección.

recortar y mandar

AL RESCATE

Describe tu truco en el cupón adjunto (usa un trozo de papel aparte si es necesario) y remítelo a:

TRUCOS DE LOS LECTORES
MAGAZINE 64
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Aquí teneís mi truco

Es para el juego:

Y he descubierto que:

Me llamo ....

Y vivo en ....

....

....

....

....

Código Postal







1ª CONVOCATORIA 64 DE PREMIOS DE LOS LECTORES

Hasta ahora, has leído con acuerdo o desacuerdo nuestras reviews, nuestras opiniones y nuestras puntuaciones. Hemos elevado juegos a la altura de los cielos y hemos llevado a otros al infierno. Ahora es tu turno. En la redacción hemos decidido que sois vosotros los auténticos expertos en videojuegos, por eso queremos saber vuestra opinión mediante esta convocatoria especial.

Escoge los 5 mejores juegos para N64 de estos 12 meses (de junio de 2000 a junio de 2001) y los 5 mejores juegos de todos los tiempos.

Sabemos que te lo hemos puesto difícil, pues hay mucho entre lo que escoger, así que reflexiona bien tu decisión. Una vez la tengas, rellena y recorta el cupón adjunto y envíalo a la siguiente dirección:

1ᵒˢ PREMIOS M64 DE LOS LECTORES

MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Entre todos los cupones que recibamos, realizaremos un sorteo de un lote de productos para tu N64.

1ª CONVOCATORIA  DE PREMIOS DE LOS LECTORES

	Los cinco mejores juegos para N64 del año son, para mí...	Los cinco mejores juegos para N64 de todos los tiempos son...
Mejor Juego		
2º		
3º		
4º		
5º		

Nombre y apellidos: ....

Calle ....

Población ....

Provincia ....

Teléfono ....

Hospital Lúdico del Doctor Vainilla
EL DOCTOR LE ESCUCHA



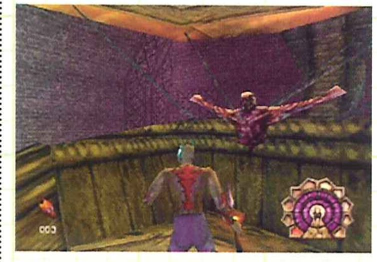
¿Congelado? Claro, ya te avisamos que jugar a *Snowboard Kids* con la ventana abierta para aumentar el realismo no era buena idea.

Dr. Vainilla,
No consigo derrotar a Mizar al final de *Jet Force Gemini*. Hace la tira que intento matarle, pero no hay tu tía.
Marcos García, Castellón

El Dr. Vainilla tiene las mejillas encendidas. ¡Qué burro, mira que comerse un bocata de guindillas!
En los tres primeros niveles, deberías defenderte de las ofensivas de Mizar con tan sólo dos armas: la ametralladora (para destruir las lluvias de meteoritos) y los misiles busca (para dispararle cuando se da la vuelta). Mizar ataca en oleadas. No desperdicies los misiles en las agresiones normales, más vale que los reserves para cuando te agreda con la "Garra de fuego". Quédate a un lado de la plataforma y en el momento en que él se lance al ataque, corre al otro lado como un loco para esquivarlo. Cuando se vuelva de espaldas y, por lo tanto, deje al descubierto su parte vulnerable, fija el objetivo pero no dispares aún, porque no tendrías el tiempo suficiente. Sigue apuntando y dispara después de que Mizar repita el ataque. (No demasiado pronto, o sólo le darás en la pierna.) Unos cinco impactos directos bastarán para convencerle de que se retire. Deja de atacarle cuando vuelva a su posición privilegiada y efectúa maniobras de evasión hasta que te asalte con la "Garra de fuego". Sigue el mismo procedimiento hasta acumular 15 ó 17 blancos en total, lo que iniciará la secuencia de vídeo y el nivel de la confrontación final. Como probablemente ya no te quedarán misiles busca, utiliza cohetes para atacarle la mano biónica, después la garra y finalmente la cabeza. ¡Buena suerte!

Dr. Vainilla,
No hay forma de acabar la carrera Boonta Eve Classic de *Star Wars: Episode 1 Racer*. Nunca me la he pegado y siempre hago una buena salida. Aun así, Sebulba me adelanta continuamente. ¡Por favor, ayúdeme!
Arnau Font, Girona

El Dr. Vainilla da vueltas por el consultorio. Va arrastrando dos turbinas...
Toma nota, jovencito, porque mis consejos te llevarán directo a la victoria. Empecemos por lo básico: nunca pases al siguiente nivel si no has ganado la carrera. De esta manera, dispondrás de las mejores piezas y pods cuando participes en la carrera de Boonta, lo que te facilitará las cosas. Gástate dinero en una buena reparación de la batería, así como del sistema de refrigeración ya que utilizarás el turbo más veces. No debes intentar adelantar a Sebulba por la derecha, ya que éste se valdrá del reactor de llamas. Ya en el circuito de Boonta, toma la ruta del túnel (es la más corta) cuando llegues a la encrucijada de tres caminos. Al entrar en territorio Tusken (donde la carretera se divide) continúa por la derecha, hay menos probabilidades de que te disparen. Por último, utiliza siempre el turbo en las rectas. Siempre que el pod esté bien reforzado, no deberías tener ningún problema.



Dr. Vainilla,
He encontrado el Libro de las Sombras en *Shadowman*, pero no puedo desbloquear los trucos. ¿En qué consisten y cómo accedo a ellos?
Chema Casares, Santander

El Dr. Vainilla toca sin querer la última pieza del laberinto de dominó.
Que hayas encontrado el Libro de las Sombras no quiere decir que tengas todos los trucos. Al explorar ciertas áreas aparece el mensaje "Cheat Active" en la pantalla, como sucedió cuando encontraste el libro. Te voy a facilitar dos trucos más.

Truco: Me gustan las escopetas Deadside
Ubicación: Catedral del Dolor
Ve hasta la sala de control y pasa junto a la lava. Poco después, encontrarás un gran eje con cuchillas en su interior que van girando. Métete por el hueco y desbloquearás el truco. Mediante el Libro de las Sombras podrás pararlo o ponerlo en marcha.
Truco: Jugar como Deadwing
Ubicación: Salas de juego
Ve al vestíbulo que tiene puertas a cada lado y un interruptor al final (en el que hay la guardería). Entra en todas las habitaciones hasta que encuentres una mesa de color verde. Súbete a ella para activar el truco.

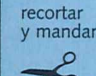
Dr. Vainilla,
En *Pokémon Snap*, cuando saco fotos a los carteles del Profesor Oak todo lo que obtengo es un signo de interrogación y un mensaje que pone "NUEVO". Eso no me deja enseñar las fotos al profesor. ¿Qué hago mal?
Jaime Castro, Lugo

El Dr. Vainilla esconde sin dilación la evidencia en el interior de un macetero...
Parece que quieres correr demasiado, chavalote. Sólo puedes entregar fotos de los carteles después de haber completado los seis circuitos y después de que Oak te haya pedido expresamente que salgas a buscarlos.

Diga treinta y tres...

Sea cual fuere el mal que te aqueja, el Doctor Vainilla conoce el remedio. Describe tu problema en el cupón adjunto (usa un trozo de papel aparte si es preciso) y remítelo a:

Hospital Lúdico del Doctor Vainilla
Magazine 64
Pº San Gervasio 16-20
08022 Barcelona


recortar y mandar

Buenos días, Doctor



Sufro mucho. Mi problema es:

Me llamo ....

y vivo en ....



Expresa en nuestra sección de cartas tus opiniones más feroces sobre la revista y el mundo de Nintendo 64.

Política de precios

Estimados amigos de *Magazine 64*:
No me congratulaaaa... nadaaaa... tener que escribiros esta veeez... porque debo sacaaar... el enfado que llevo dentroooo...
Desde que supe la fecha de lanzamiento del nuevo título de *Zelda* me puse muy contento, porque no es un juego cualquiera, sino que se trata de mi saga preferida desde que jugué a ella por primera vez hace nueve años. Por si fuera poco, esta vez no había tenido que esperar años para ver una entrega de la serie, aunque no por ello la espera fue menos intensa.
Por desgracia, no todo podía ir bien, ya que me enteré de que el precio era de 12.990 pesetas. No me lo podía creer. ¿Sería un error o una broma de mal gusto? Hace dos años pude conseguir el capítulo anterior de la serie por unas 8.000 pesetas y, encima, con la promoción de lanzamiento te daban regalos, una guía... Y en este tiempo han subido el precio de un juego similar en casi un 50%. Pero qué se han creído... El caso es que ahora no dispongo de suficiente dinero para comprar el juego y el perjudicado soy yo.
Y la cosa no queda aquí. Primero tuvimos que soportar una larga espera para tener *Perfect Dark*, otro título que no se quedó corto a la hora de subir el precio con respecto a su antecesor. Para más inri, los títulos no sólo tardan en salir, sino que son lanzados con cuentagotas (yo sigo esperando Excitebike 64).
La política de precios de Nintendo es inadmisible e incomprensible: mientras los usuarios de cualquier otra plataforma pueden adquirir sus juegos cada vez a precios más asequibles, los que seguimos fieles a Nintendo sufrimos esta tomadura de pelo. Nintendo no ha podido elegir un peor momento para aprovecharse de sus usuarios. Mucho se ha criticado a PlayStation, pero a ver si Nintendo toma nota y aprende de su campaña de precios.

Lama Din Don, Islas Pago Pago



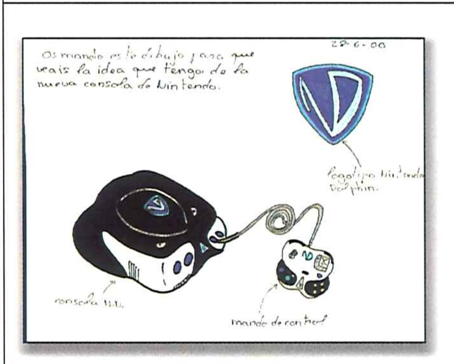
Link debe de estar contento, pues son muchas las lectoras de nuestra revista que lo consideran un gran héroe y lo demuestran con sus dibujos. Éste es de Paula Puente, de Pontevedra.

Tienes toda la razón, Lama. Nadie duda, ya sabéis que nos declaramos auténticos forofos de Link, de que la nueva entrega de Zelda es una maravilla que demuestra de qué es capaz un videojuego, pero de ahí a que tengamos que pagar cada gota de sudor que ha resbalado por la frente del equipo de Miyamoto durante el desarrollo del juego, nos parece exagerado. Hay que tener en cuenta, no obstante, que tanto este lanzamiento como el de Mickey se produjeron en épocas navideñas (por tanto, de consumo) durante las cuales todas las consolas son objeto de relanzamientos con intención de captar nuevos adeptos. Y qué mejor estandarte que la segunda parte del mejor juego de todos los tiempos y el famoso roedor de Disney. Aun así, ¿es ésta la mejor forma de atraer a la gente a la N64? Y, sobre todo, ¿qué pasa con los usuarios que llevan jugando a la N64 desde hace años y ven que cada vez les cuesta más conseguir un nuevo título? La respuesta a la primera pregunta es no y el motivo no puede estar más claro: las consolas de nueva generación. De acuerdo que la PS2 vale cinco

TÚ Y LA GAMECUBE

Cada vez está más cerca el cataclismo tecnológico que supondrá la Gamecube. Por eso Nintendo se apresura a zanjar cuestiones como, por ejemplo, cómo denominar a la Gamecube.

Sea como fuere, vosotros no os preocupéis a la hora de enviarnos vuestras propuestas, ideas y opiniones sobre la nueva consola de Nintendo. Este mes, el rediseño del cubo de Nintendo corre a cargo de Eduardo Diestro, de Barcelona, quien nos presenta un proyecto más redondo, todavía basado en el nombre Dolphin original. Suponemos que formará parte del sector delfín que tan famoso se ha hecho en estas páginas de la revista.



Mario adora su nueva consola. Nosotros también lo haremos, de eso no hay duda.

Aunque nosotros pensábamos que 'Gamecube' era la ortografía correcta, según un comunicado del presidente de Nintendo América, debemos referirnos a la nueva consola como NINTENDO GAMECUBE, Nintendo GameCube o GCN. ¿Y por qué no NGC? Ellos sabrán.



CUENTA

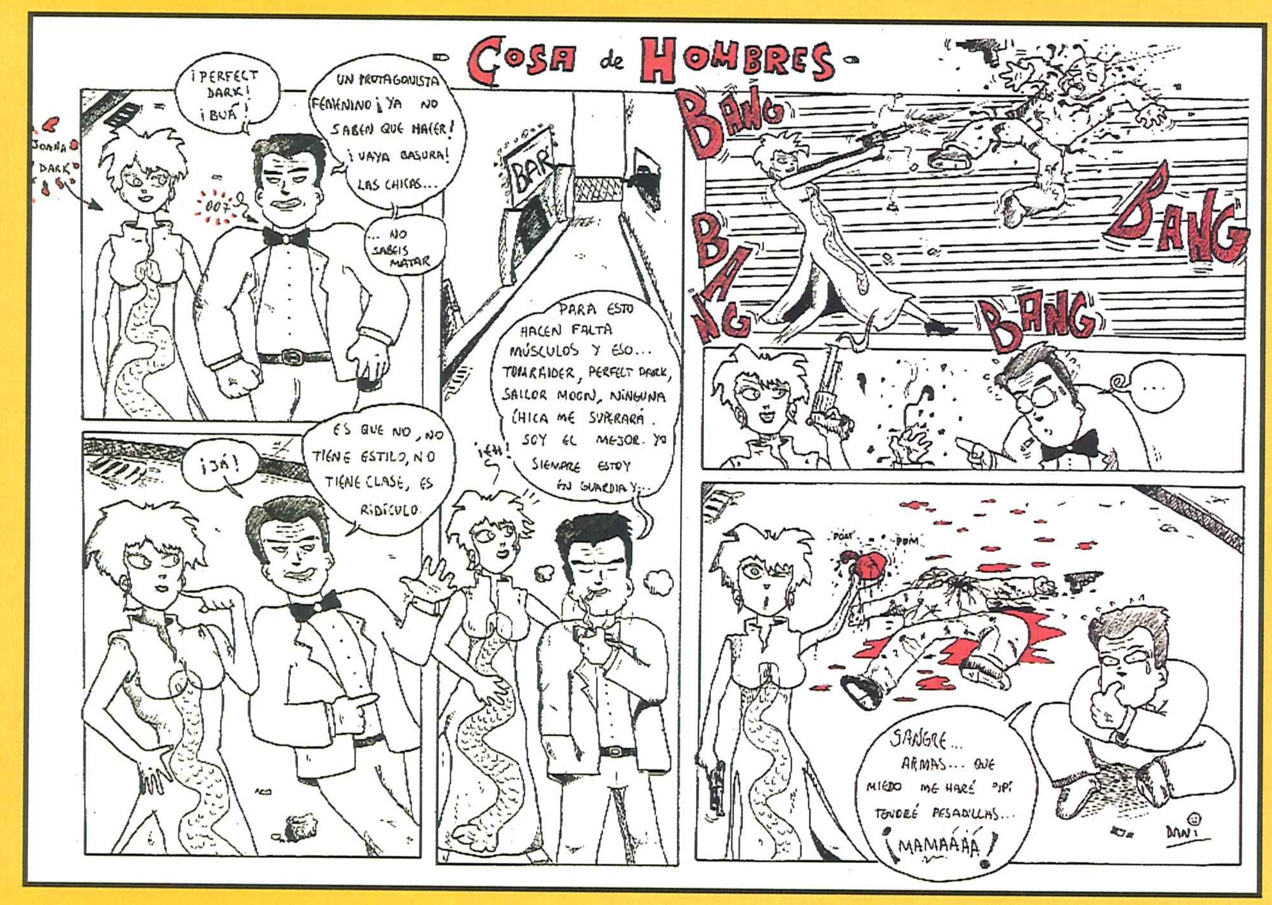
GALERÍA DE FAMOSOS NINTENDEROS

Este mes es el turno de... LOS CÓMICS

Esta sección empezó siendo un tablón en el que poder publicar vuestros dibujos más diversos sobre los personajes de Nintendo. Sin embargo, la gran acogida que ha tenido por vuestra parte el hecho de que publiquemos historietas Nintendo creadas por vosotros mismos y el gran volumen de trabajos recibidos hace que, mes a mes, este tablón esté ocupado por los cómics.

Este mes le toca el turno a Daniel Fernández, de Mallorca. Tras presentarnos las locas aventuras de la familia Nintendo, publicadas en esta misma sección, Dani vuelve a la carga con más acción, aunque con el mismo humor.

Por supuesto, no dejes de enviarnos dibujos y cómics. Aparecerán publicados antes de lo que esperas y nosotros estaremos encantados de leerlos



CUENTA



Felipe Herrera, de Mallorca, ha rodeado de enemigos a Mario en su dibujo, aunque estamos seguros de que saldrá ileso.

veces más que la N64, pero sus juegos no sobrepasan las 12.490 pesetas, son en formato DVD y, lo que es más importante, la consola acaba de nacer y tiene una vida extensísima por delante (son muchos los usuarios que han picado y seguirán picando). Por otro lado, los usuarios fieles ven que toda su dedicación a la N64 se ve castigada con precios que no están al alcance de todos, cosa que se ve empeorada debido a la ausencia de títulos en la gama Player's Choice. Total, que, o pagas la morterada que te piden, o te quedas sin jugar. ¿A qué se debe esto? Suponemos que todo está ligado con la reducción del número de lanzamientos, lo que hace que, para cubrir costes de producción, deban subir un poco los precios. Sin embargo, a medida que se acerque la GC, Nintendo debería reducir el precio de sus cartuchos, pues así no va a haber quien ahorre para la nueva consola.

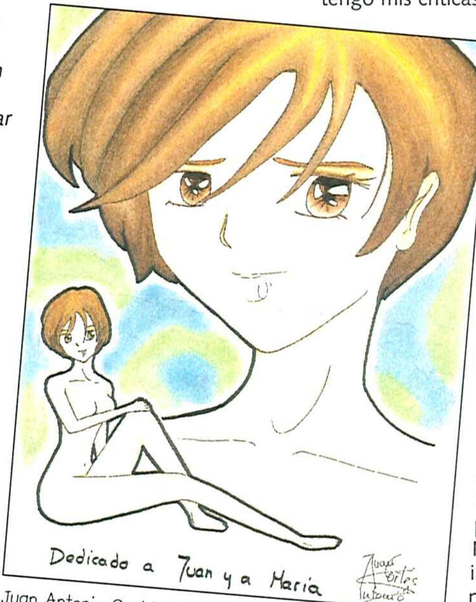
Esperando el cambio

Hola, *Magazine 64*. Os escribo para expresar mi descontento con Nintendo en cuanto al marketing que lleva a cabo con Nintendo 64. Soy un chaval de 18 años y he tenido todas las consolas de Nintendo, pero es la N64 la que me ha llevado a esta situación. En vista de que Nintendo perdió la batalla con Sony en su momento (culpa del cartucho y consecuencias), acabó orientando la consola a un público muy joven con juegos infantiles (no malos ni aburridos) como *Mario Party*, ignorando a su público adulto. No encuentro variedad ni calidad (¿un nuevo juego de coches que no sea de karts?) y sólo Rare con su espléndido *Perfect Dark* o el próximo *Banjo* alivian mis penas. Espero que esto cambie con Gamecube. Las demos son fantásticas y parecen más adultas.
Pregunta: *Dinosaur, Conker* y *Eternal*, ¿podrían aparecer en Cube?
Eduardo Villalba, Sevilla

Vaya, parece que, a medida que se acerca el lanzamiento de la Gamecube, están empezando a aflorar en vosotros algunos temores, reflejo de críticas contra la N64 y Nintendo. Muchos mostráis en vuestras cartas las enormes ganas que tenéis de estrechar entre vuestros brazos uno de esos cubos lilas de Nintendo, sin embargo, también hay un sector bastante importante que, como Eduardo, se muestran cautelosos ante tal lanzamiento y, antes de lanzar las campanas al vuelo, prefieren esperar a que suenen bien alto. No se les puede reprochar nada. Todos los usuarios de N64 somos conscientes de que Nintendo ha tenido sus fallos, pero estamos seguros de que sabrán aprender de ellos y que nos seguirán trayendo los mejores juegos, tal y como han hecho hasta ahora, sólo que mejor, pues la GC parece contar con gran apoyo por parte de desarrolladores ajenos a Nintendo (cosa que no ha pasado con la N64). Por otro lado, disentimos en tu alusión a la política de Nintendo. Nintendo tuvo muy claro desde el principio qué tipo de juegos quería lanzar para la N64, de la misma forma que ahora tiene claro que quiere que la GC sea una consola familiar. El vasto número de cartuchos protagonizados por Mario y Cía. son consecuencia, además del éxito que tienen, de la forma que Nintendo tiene de ver los videojuegos y no de una estrategia anti-PlayStation. Aun así, estamos convencidos de que la GC acogerá todo tipo de juegos y para todos los públicos.
En cuanto a tu pregunta acerca de títulos tránsfugas, hemos de decirte que Eternal Darkness *parecer haber dado el salto definitivo a la Gamecube;* Conker *aparecerá seguro en N64 y* Dinosaur Planet *es la única incógnita.*

Saludos desde el otro lado del charco

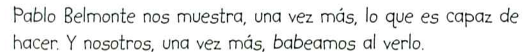
Realmente no sé qué es más difícil, comprender a un usuario de PS2 o comunicarme con ustedes. Les escribo desde el otro lado del charco (Caracas, Venezuela, para más señas) para contarles que creo en Nintendo.
Suena a culebrón televisivo, pero es verdad. Después de todo este tiempo se ha llegado al punto de debatir el ciclo de vida de la N64 y lo único que veo y que leo son puntos negros. Que si el formato, que si los desarrolladores ajenos a Nintendo no tienen calidad, que si el tono infantil... A juzgar por la inobjetable posición de Sony se puede decir que todos estos puntos son valederos, pero hay algo que pesa mucho: le duela a quien le duela, nadie es capaz de programar videojuegos del modo que lo hace Nintendo. *Zelda: MM* es un ejemplo, pero no el único caso. La lista sigue y sigue.
Sin embargo, no todo es de color de rosa. También tengo mis críticas. Apenas un par de títulos de lucha y de conducción, o no contar con algunas de las más emblemáticas licencias (*Street Fighter, Tekken, Final Fantasy*, etc.), de verdad llega a doler. Lo único que espero es que Nintendo mire atrás y enmiende sus errores (hay que reconocer que sí los hubo) y que con Gamecube podamos disfrutar de las franquicias que tanto queremos, de la clase de juegos que no pudimos tener en la N64 y de la innovación a la que nos tienen acostumbrados.
En cuanto a la propia N64, será recordada como la plataforma del mejor juego de todos los tiempos, como una consola de juegos emblemáticos que abrió el camino a las partidas multijugador y, sí, como una consola de éxito. No me arrepiento para nada de haberla comprado y aun cuando tenga la oportunidad de hacerme con



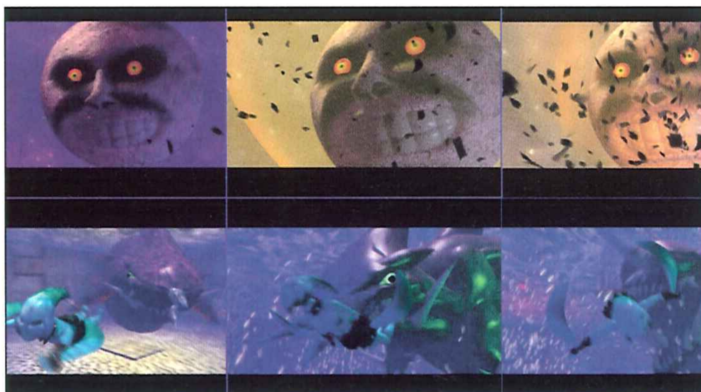
Juan Antonio Cortés, de Córdoba, contraataca con su fabulosa galería de chicas. En esta ocasión, estamos ante su particular visión de Joanna Dark.

CUENTA





Pablo Belmonte nos muestra, una vez más, lo que es capaz de hacer. Y nosotros, una vez más, babeamos al verlo.



Aunque parezca mentira, no son capturas extraídas de ningún anuncio de *Majora's Mask* sino de la mente y la habilidad de Pablo Belmonte. ¡Enhorabuena una vez más, Pablo!

una Gamecube, mi N64 permanecerá como el peñón de Gibraltar en mi habitación, porque hay pocas cosas en la vida que puedan superar una partidita de Mario Kart 64 con los amigos.

Ender Sánchez, Caracas

PD: En Venezuela, la marca que manda es Nintendo. No es broma, en mi trabajo de las personas que juegan nadie tiene Play, sólo N64, y los establecimientos se identifican con Mario o DK. Además, aquí la palabra "Nintendo" es un genérico de videojuego. ¿Qué os parece?

Nos encanta recibir noticias de nuestros lectores al otro lado del charco. Además, nos permite constatar que la mezcla de incertidumbre y entusiasmo que envuelve al lanzamiento de la Gamecube es común. Pero podéis estar tranquilos pues, como bien dices, pocos son los usuarios de N64 que se arrepienten de habérsela comprado y estamos seguros de que lo mismo sucederá con la Gamecube. Nintendo sabe bien lo que tiene entre manos y a lo que se enfrenta, de la misma forma que también sabe la importancia que tienen sus usuarios. Sabe que no puede defraudarlos (no como Sega que, tras el anuncio de la muerte de Dreamcast, ha vuelto a dejar en la cuneta –por enésima vez- a sus usuarios) y no lo hará.

Me quedo con Gamecube

Ya he decidido qué consola de nueva generación me voy a comprar, todo gracias a Internet, bueno, y también a vosotros. La verdad es que la nueva consola de Nintendo sale muy bien parada en la red. De hecho, en una encuesta en la que se preguntaba a los internautas "para qué consola te gustaría que programara Square", ganaba por goleada la Gamecube. Se nota que quieren ver *Zelda* y *Final fantasy* en la misma plataforma. Seguida de la GC, con mucho menos de la mitad de votos, iba la Dreamcast. En tercer lugar, y con unos votos ridículos, PS2 y, en ultimo lugar, la X-Box, votada por Bill Gates y su vecina de abajo. En otra encuesta, esta vez referente al mando de control, volvía a ganar nuestra consola nintendera con un 75,9%, PS2 segunda con un 10,4%, X-Box un triste 8,1% y la pobre Dreamcast, un 5,4%.
Hablando ahora de los juegos, vamos a tener Resident Evil para rato, porque el episodio 4 se desarrollará para todas las plataformas, incluida la Gamecube; si a eso le sumamos *Zero* –en exclusiva– y *Turok 4*, ya es seguro que no va a ser una consola infantil. Además, Capcom desarrollará sus grandes franquicias como *Street fighter*, *Megaman* o *Dino Crisis* para nuestra favorita.
Por último, he oído que Gamecube no será el nombre definitivo y que el verdadero nombre se desvelará tras la nueva presentación de juegos. Así que, ya puede reemprenderse el debate por el nombre. A mí me gusta Starcube.

Carlos Llanos, e-mail

Ahora que Sega ha anunciado la 'muerte' de Dreamcast para marzo, la lucha por la conquista del mercado de las consolas se ha reducido a tres combatientes. Por un lado tenemos la PS2, que pese al montón de usuarios apiñados alrededor, no está convenciendo con sus juegos. Para paliar esto, no dejan de hacer referencia a una segunda generación de juegos que sí que será la bomba. Para entonces, aparecerá la Gamecube y la X-Box, las otras dos consolas en discordia de las cuales aún se sabe muy poco. Sólo algunas imágenes, demos y datos técnicos que sitúan a ambas por encima de la PS2. De entrada, Sony cuenta con el mercado a favor, Nintendo con la garantía de calidad y X-Box con la potencia y la curiosidad que despierta el proyecto de Bill Gates. La lucha será feroz. En cuanto al nombre, sigue siendo Gamecube y de momento no parece que Nintendo tenga intención de cambiarlo, como demuestra el que se esté tomando la molestia de prescribir su correcta escritura (véase cuadro Tú y la Gamecube).

CUENTA, CUENTA...

MAGAZINE 64 - MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
o envíanos un e-mail a: n64@mcediciones.es
(No olvides poner la fecha en tu carta, así como tu teléfono particular.)



DIRECTORIO

La guía con todos los juegos analizados en Magazine 64

Entiéndeme

¡NUEVO! *Algunos títulos entraron en Directorio hace más de un año, con una puntuación que ya no se merecen. Mediante la Nota Estrella (de 1 a 5) señalamos cuán bien está envejeciendo un juego y qué tal resiste las comparaciones con los últimos lanzamientos.*

Ahora es súper fácil ver si el juego en cuestión obtuvo o no una Star Game (85% o más). En caso afirmativo, te recomendamos vivamente su compra.

SAN JUAN DE LA CRUZ 64

23% 1 — **Editor ● Precio ● No. jugadores ● Rumble pak ● Cómo se guarda ● Expansion pak ● Número en que fue analizado**



En una noche oscura, con ansias en amores inflamada, ¡oh dichosa ventura!, salí sin ser notada, estando ya mi casa sosegada. A escuras y segura, por la secreta escala disfrazada, ¡oh dichosa ventura!, a escuras y en celada…



TRUCO — Toma el cartucho y tíralo por la ventana sin dilación.

¡NUEVO! *La ficha especifica si el juego es compatible con Rumble, Controller o Expansion Pak.*

Te decimos en pocas palabras si el juego merece la pena o no. Confía en nuestros analistas: nunca se equivocan, pues saben que en Magazine 64 los errores se pagan con una partida a MK Mythologies.

Aquí tienes un truco de primera, comprimido como el genio de la lámpara.

EL PODIO

1 ZELDA



2 MAJORA'S MASK

3 PERFECT DARK

4 SUPER MARIO 64

5 DONKEY KONG 64



6 TUROK 2

7 GOLDENEYE

Títulos

1080° SNOWBOARDING
91% 4 — Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

Gráficos maravillosos, cantidades industriales de velocidad desde la primera carrera, y modos de juego variados y atractivos. Un poco difícil, pero genial.

ARMORINES
84% 4 — Acclaim ● 9.490 ptas. ● Nº 26 ● 1-4 jugad. ● Rumble pak ● Exp. pak ● Controller pak

Un potencial enorme echado a perder por gráficos insatisfactorios y armas de hazmerreír.

BANJO-KAZOOIE
92% 5 — Nintendo ● 7.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 9



Superior en gráficos a *Super Mario 64*, pero inferior en jugabilidad. Algunos puzzles irresolubles y pequeños problemas de cámara.

BATTLETANX
84% 4 — 3DO/Virgin ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 29

Tremendas travesuras multijugador estropeadas por un aburrido modo para un jugador.

BIO FREAKS
83% 3 — NSC/GT ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

El *beat 'em up* con mejores gráficos de N64. Por desgracia, la capacidad de volar de los personajes dinamita la jugabilidad del cartucho.

BLAST CORPS
88% 5 — Nintendo ● 5.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Controller Pak ● Nº 1

Carreras a todo trapo, una multitud de vehículos, muchas explosiones totalmente interactivas... Apto para todos los públicos, aunque bastante corto.

BLUES BROTHERS
59% 2 — Virgin ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rum. Pak ● Controller Pak ● Nº 35

Plataformas con un manejo torpón y falto de originalidad, aunque con buenos pases de baile.

BODY HARVEST
91% 5 — Infogrames ● 5.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13

Un juego de tiros con el aspecto de una película de segunda. *Body Harvest* es una sobredosis de acción, tridimensionalidad, aliens, vehículos y diversión.

BUST-A-MOVE 3 DX
87% 4 — Acclaim ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 14

Aparte del modo para cuatro jugadores, es el *Bust-A-Move* de siempre: de una simpleza proverbial, pero súper divertido.

COMMAND & CONQUER
86% 3 — Nintendo ● 10.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Expansión Pak ● Nº 21

Tiene cuatro años en el PC y su conversión no tiene nada de especial. Bueno, pero nunca espectacular.

COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98
85% 2 — EA ● 4.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 7



Funciona como *FIFA: RM 98* y arrastra sus mismos defectos. La cámara es brusca y las reacciones de los jugadores son muy lentas.

DIDDY KONG RACING
90% 4 — Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 2

Un excelente modo multijugador, texturas alucinantes ¡y jefes de final de nivel! No es tan jugable como *Mario Kart*, pero casi.

DONALD DUCK QUACK ATTACK
80% 2 — Ubi Soft ● 9.995 pesetas ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Expansion Pak ● Nº 37

Un plataformas para los más peques. Interesante, pero poco desafiante.

DONKEY KONG 64
95% 5 — Rare ● 12.990 ● 1-4 jugad. ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 25



Un *Banjo Kazooie* mejorado. Una aventura maravillosa para asombro de los más exigentes.

DUCK DODGERS
88% 4 — Infogrames ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Nº 35

Un interesante título que consigue plasmar toda la frescura y desparpajo característico de su protagonista. Niveles disparatados y muy atractivos.

DUKE NUKEM 64
85% 4 — NSC/GTI ● 13.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2

El *shoot 'em up* legendario de los PC mejorado para nuestra plataforma: mejores gráficos y algunas armas nuevas en la conversión para N64.

DUKE NUKEM: ZERO HOUR
90% 4 — NSC ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Exp. Pak ● Nº 11

Ahora Duke cuenta con una nueva cámara en tercera persona, aunque sigue siendo el mismo juego que ya conocíamos. No es perfecto, pero alcanza la maestría en ciertos momentos

ECW HARDCORE REVOLUTION
80% 3 — Acclaim ● 9.990 ● 1 jugad. ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 29

Un juego de lucha entretenido pese a la mediocridad de la licencia y de los luchadores.

EXTREME G
87% 4 — Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 1



Rápido y espectacular. Tan sólo tiene tres defectos: los enemigos no cometen fallos, el grado de dificultad es excesivo y la niebla lo cubre todo.

EXTREME G 2
87% 4 — Acclaim ● 6.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11

Mucho mejor que el *Extreme G* original, pero no lo suficiente. Gráficos fantásticos y pocos cuadros por segundo. Una mala combinación.

FIGHTERS DESTINY
85% 1 — Ubi Soft ● 11.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1



Original en todos los aspectos. Los modos son muy variados, la captura de movimiento no tiene tacha y el sistema de control nos encanta. Genial.

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL

93% 2 EA ● 7.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Genial cuando salió, aunque nunca alcanzó el nivel de dinamismo y la jugabilidad de *ISS 64*.

F-1 WORLD GRAND PRIX
91% 5 Nintendo ● 4.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 10


El mejor juego de Fórmula 1 de N64, pero no el mejor de carreras. Bonitos gráficos, pocos cuadros por segundo y polígonos muy notorios. Francamente mejorable.

F-1 WGP 2

91% 4 Nintendo ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 21

Con las estadísticas del 99 habría sido posible recomendarlo a los incondicionales de F1. Demasiado parecido a su antecesor.

FORSAKEN 64
94% 4 Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11


Gráficos maravillosos, cantidades industriales de velocidad desde la primera carrera, y modos de juego variados y atractivos. Un poco difícil, pero genial.

F-ZERO X
85% 5 Nintendo ● 8.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 12


El cartucho más rápido de N64, con un modo multijugador excelente y un funcionamiento prodigioso. Por desgracia, le faltan muchas cosas imprescindibles.

GOEMON 2
83% 4 Konami ● 7.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Rumble Pak ● Nº 17

Goemon vuelve a sus origenes 2D en este plataformas poligonal de scroll a mil leguas de *Mistycal Ninja*.

GOLDENEYE
94% 5 Nintendo/Rare ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 1


Aunque no necesita presentación, no podemos evitarlo: es el mejor *shoot 'em up* de la historia. Con eso está todo dicho.

GT 64

86% 4 Infogrames ● 4.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 7

Buenos gráficos y una conducción realista. Lástima que funcione a cuatro frames por segundo… Si aborreces la velocidad, *GT 64* te encantará.

HERCULES: THE LEGENDARY JOURNEYS
73% 3 Virgin ● 9.990 ● 1 jugad. ● Cont. Pak ● Rumble Pak ● Nº 36

Un interesante clon de *Zelda*, aunque no sorprenderá a los expertos en Link.

HYBRID HEAVEN

88% 4 Konami ● 11.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● Cont. Pak ● Expansion Pak ● Nº 23

Un RPG de ciencia ficción con defectos, que se salva por su maravillosa trama y un sistema de combate muy ingenioso.

HYDRO THUNDER
87% 4 Infogrames ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 29

Estupendo juego de carreras de estilo *Wave Race* con deliciosos circuitos y acrobacias de órdago.

INTERNATIONAL TRACK & FIELD
86% 4 Konami ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● Cont. Pak ● Nº 32


Impresionante adaptación del clásico deportivo con gráficos geniales y una jugabilidad basada en el machaque de botones.

ISS 64

92% 4 Konami ● 3.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

La obra de arte de los simuladores de fútbol. Sólo superado por su continuación: *ISS '98* (y por poco).

ISS'98
94% 5 Konami ● 3.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 10

Una versión mejorada del mejor simulador de futbol. Imprescindible

ISS 2000

90% 4 Konami ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Exp. Pak ● Rum. Pack ● Nº 35

La misma y excelente jugabilidad de sus antecesores más un nuevo e interesante modo RPG. Fantástico.

JET FORCE GEMINI
94% 5 Nintendo ● 9.990 ● Nº 24 ● 4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Exp. Pak


Matrimonio polígamo perfecto de gráficos asombrosos, acción frenética y jugabilidad portentosa. Rare en su mejor momento.

KNIFE EDGE
88% 3 Spaco ● 10.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13


Un juego de pistola sin pistola. Por lo demás, rápido, adictivo, divertido, largo (aunque no lo parezca), original y bien hecho. Estupendo.

LEGEND OF ZELDA

99% 5 Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

El Mejor Juego de la Historia. La novela interactiva de N64. Un mundo virtual en el que el tiempo transcurre, los personajes evolucionan, las plantas crecen… Una aventura inolvidable.

LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK

98% 5 Nintendo ● 12.990 ● 1 jugad. ● Exp. Pak ● R. Pak ● En cart. ● Nº 37

La secuela del mejor juego de todos los tiempos es tan buena como el original.

LEGO RACERS
75% 3 Lego Media ● 9.990 ptas. ● 1-2 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 35

Un clon de Mario Kart con algunas ideas muy buenas, como la creación de vehículos. El control es un poco peor.

LYLAT WARS
90% 5 Nintendo ● 5.990 ● 1-5 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 1

96 megas de acción trepidante y simpatía. Un simulador de vuelo difícil de superar, con una durabilidad casi inagotable. Sus gráficos son geniales.

MADDEN 64

92% 3 EA ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2

Como todos los *Madden*, se trata de un excepcional simulador de fútbol americano. Aun así no tiene desperdicio. Muy recomendable.

MARIO GOLF
91% 5 Nintendo ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumb. Pak ● En cart ● Exp. Pak ● Nº 22


Vale, es golf. Pero Mario y sus amigos están allí, y la verdad es que nos encanta…

MARIO KART 64
91% 5 Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● En cart. ● Nº 1

Como todos los juegos de Nintendo, *Mario Kart 64* ofrece jugabilidad y durabilidad en cantidades industriales. Divertido, colorista, preciso y rápido. Un clásico.

MARIO PARTY

91% 5 Nintendo ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Cont. Pak ● En cart. ● Nº 17

Es un juego de mesa, pero resérvate una tarde, reúne a tus amigos y os lo pasaréis bomba. ¡Yupiii!

MARIO PARTY 2

87% 4 Nintendo ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● C. Pak ● R. Pak ● Exp Pack. ● Nº 35

Si tienes tres amigos dispuestos a pasar la tarde jugando, disfrutarás de momentos inolvidablemente divertidos. Si lo juegas solo, no es nada especial.

MARIO TENNIS

91% 5 Nintendo ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● En cart. ● R. Pak ● Tran. Pak ● Nº 36

Es Mario. Es tenis. Y la combinación es algo que te dejará patidifuso, con un multijugador con mucho jugo.

MICKEY'S SPEEDWAY USA
84% 4 Nintendo ● 12.990 ptas. ● 1-4 jugad. ● En cart. ● Rumble pak ● Nº 38

Un clon de *Mario Kart* de la mano de Rare que no innova mucho pero que divierte un montón.

MICHAEL OWEN'S WLS 2000
88% 4 Proein ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25

Fútbol suave como la seda y muy jugable con equipos reales. No obstante, *ISS* es mejor.

MIDWAY'S GREATEST HITS
71% 3 Virgin ● 1-2 jugad. ● Cont. pak ● Rumble pak ● Nº 38

Seis juegos en un solo cartucho que te devuelven a los videojuegos de los 80.

MISCHIEF MAKERS


90% 3 Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1

El plataformas más excéntrico de la historia. Sus coloridos gráficos en 2-D, su enorme jugabilidad y ese pequeño toque de rol… ¡Nos encanta!

MONACO GRAND PRIX

89% 4 Ubi Soft ● 9.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 17

No tan profundo y difícil de controlar como *F1 World Grand Prix*, de Paradigm. Un excelente título de carreras con bólidos muy maniobrables.

MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON

95% 4 Konami ● 11.490 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 5

Excelente juego de rol con plataformas. Gráficos excepcionales, banda sonora de lujo, infinidad de diálogos distintos… Genial.

NBA COURTSIDE

92% 5 Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● C. Pak ● En cart. ● Nº 7

Espectacular y divertido. Texturas definidas, jugadores reales, muchos comentarios y una curva de dificultad estupenda.

NBA IN THE ZONE 2000
69% 3 Konami ● 10.990 ptas. ● 1-4 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 33

Competente, pero no tan bueno como *NBA Courtside 2*.

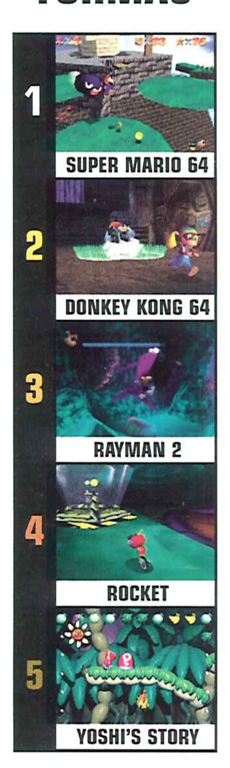
AMOS DEL ASFALTO

1	WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP
2	RIDGE RACER 64
3	TOP GEAR RALLY 2
4	F1 WORLD GRAND PRIX
5	1080° SNOWBOARDING
6	MARIO KART

GO! GO!

64 DIRECTORIO

LO MEJOR EN PLATAFORMAS



NBA JAM 2000
85% 4
Acclaim ● 9.990 ptas. ● 1-4 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 26

Pases suaves y un crea-tu-jugador muy convincente.

NFL QUARTERBACK CLUB '98
89% 3
Acclaim ● 13.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2

Excelente si te gusta el fútbol americano, aunque su control es demasiado complejo al principio. Mejor simulador que *Madden 64*, pero menos divertido.

NUCLEAR STRIKE
84% 4
Proein ● 10.990 ptas. ● Nº 28 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Exp. Pak

Estupenda revisión del clásico juego de helicópteros, con absorbentes misiones a porrillo.

OPERACIÓN WINBACK
83% 4
Virgin ● 1-4 jugad. ● Controller pak ● Rumble Pak ● Nº 30

Tiene un aspecto un poco descuidado, pero está lleno de diversión sigilosa. Combinación de *GoldenEye* y *Metal Gear Solid*.

PGA: EUROPEAN TOUR GOLF
84% 4
Infogrames ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En Cart. ● Nº 28

Es feíto, pero tiene una jugabilidad muy bien resuelta. Una atractiva propuesta para los fans del golf.

PERFECT DARK
97% 5
Rare ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● Controler Pak ● Rumble Pak ● Expansión Pak ● Nº 31



El único juego capaz de arrebatar la corona a *GoldenEye*. Jugable a más no poder y con tantas opciones que te absorberá por completo. La joya de la N64.

PILOTWINGS


89% 5
Nintendo ● 5.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Todo un clásico de N64. El simulador de vuelo más raro, suave y original de cuantos se han visto. ¡Y muy divertido!

POKéMON SNAP
84% 4
Nintendo ● 8.990 ptas. ● 1 jugador ● Nº 34

Curioso y sorprendente juego basado en el trabajo de un fotógrafo en un pokésafari. Lástima que no estén todos los Pokémon.

POKéMON STADIUM


90% 5
Nintendo ● 12.990 ptas. ● 1-4 ● En cart. ● Tran. pak ● Rum. pak ● Nº 30

Carga los monstruos de GB en tu N64 y hazlos combatir en gloriosas 3D. Divertidísimo.

QUAKE II
91% 4
Proein ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Expansion Pack ● Controller Pak ● Nº 21



Efectos de luz impecables, monstruos poligonales, un sabroso deathmatch para dos jugadores y helectolitros de sangre.

RAINBOW SIX


89% 4
Proein ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak. ● Rumble Pak ● Nº 25

Complejo juego de sigilo donde un disparo mata y la táctica es muy importante. Brillante.

RAYMAN 2


90% 4
Ubi Soft ● 9.995 ● 1 jug. ● Cont. Pak ● Rumble Pak ● Exp. Pak ● Nº 24

Otro héroe desmembrado de la factoría Ubi Soft protagoniza un plataformas claramente deudor de *Mario*.

READY 2 RUMBLE
82% 3
Infogrames ● 9.995 ptas. ● 1/2 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 26

Simulador de boxeo algo lento pero simpático y muy entretenido.

RESIDENT EVIL 2


95% 5
Virgin ● 1 jugad. ● Rumble pak ● Exp. pak ● Mem. en cart. ● Nº 26

Súper terrorífico, aunque breve, festival zombi. Da la talla en modo de alta resolución.

RIDGE RACER 64


93% 5
Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● En cart. ● Cont. Pak ● Nº 29

Los mejores momentos de la serie para PSX más algunos extras exclusivos para N64.

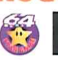
ROADSTERS
85% 4
Titus ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25



No es perfecto, pero sí rápido, con montones de coches y circuitos inteligentemente trazados.

ROCKET: ROBOT ON WHEELS
88% 4
Ubi Soft ● 9.995 ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● Cont. Pak ● Nº 25

El plataformas más original que jugarás en mucho tiempo. Realmente sorprendente.

ROGUE SQUADRON


94% 5
Nintendo ● 9.490 ● 1 jug. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 20

Un *shoot 'em up* fabuloso con los mejores paisajes nunca vistos en una N64. Le sobran la linealidad de la acción y una pizca de niebla, pero su jugabilidad es maravillosa.

SAN FRANCISCO RUSH


87% 3
Acclaim ● 6.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 2

La infinidad de tramos secretos, ítems y saltos te harán dudar entre si es un juego de carreras o un... ¿plataformas? Muy raro.

SAN FRANCISCO RUSH 2049


93% 4
Midway ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Cont. Pak ● Rumble Pak ● Exp. Pak ● Nº 36

Carreras futuristas a 1.000 por hora que esconden horas y horas de exploración.

SHADOWMAN


95% 5
Acclaim ● 10.490 ● 1 jug. ● Rumble Pak ● Cont. Pak ● Expansion Pak ● Nº 22

Mundos enormes y maravillosos, un guión soberbio, asesinos en serie y barniz de magia vudú. Imprescindible.

SNOWBOARD KIDS
90% 5
Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 4



A pesar de que el aspecto de sus personajes es un tanto infantil, *Snowboard Kids* es un fantástico juego de carreras: rápido, suave y muy jugable.

SOUTH PARK CHEF'S LUV SHACK
82% 3
Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25

Una copia de *Mario Party* llena de palabrotas en inglés. Dura poco, pero es divertido.

SOUTH PARK RALLY


89% 4
Acclaim ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 27

Misiones, rivales CPU en multijugador e infinidad de personajes South Park. Un juego estupendo.

SPACE INVADERS
73% 3
Proein ● 11.490 ptas. ● 1 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 33

Shooter bastante adictivo, aunque al final se hace pesado por la falta de variedad.

STAR WARS EPISODE 1: RACER


88% 5
Nintendo ● 9.490 ● 1-2 jugad. ● Rum. Pak ● Exp. Pak ● En cart. ● Nº 20

Vertiginosas carreras futuristas, con la clase de atmósfera que sólo puede conseguir un juego Star Wars.

SUPER MARIO 64


96% 5
Nintendo ● 7.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1

El plataformas en 3-D de los plataformas en 3-D. El debut de Mario en los 64 bits todavía es, para muchos, el mejor juego de N64.

SUPER SMASH BROS


90% 5
Nintendo ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 25

Jugabilidad prodigiosa en este *beat 'em up* con plataformas súper ultra original. Divertidísimo.

TAZ EXPRESS
84% 3
Infogrames ● 10.990 ● 1 jugad. ● En Cart. ● Nº 33

Original plataformas con un protagonista súper carismático, aunque podría haber dado mucho más de sí.

THE NEW TETRIS


90% 5
Nintendo ● 9.990 ● 1-4 jug. ● Rumble Pak ● En cart. ● Expansion Pak ● Nº 22

Una exquisita actualización del clásico de los puzzles digna de su huésped, la muy honorable N64.

THE WORLD IS NOT ENOUGH


91% 4
EA ● 9.490 ● 1-4 jug. ● Rumble pak ● Cont. pak ● Expansion pak ● Nº 38

Un digno sucesor de *GoldenEye* que llega a superarlo en ciertos aspectos. Una joya para tu colección.

TOM & JERRY
75% 2
Ubi soft ● 9.995 ● ● Rum. Pak 1-2 jugad. ● En Cart. ● Nº 37

Original plataformas con peleas entre gatos y ratones basadas en combos y poco variadas en golpes.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING


86% 4
Proein ● 11.990 ptas. ● 1-2 jugad. ● Rum. Pak ● Exp. Pak ● Nº 30 ● Controller pak

Simulador de *skateboard* muy jugable con énfasis en las tremendas acrobacias.

TOP GEAR OVERDRIVE


91% 4
Spaco ● 5.990 ● 1-4 jug. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13

Fantástico arcade de carreras, rápido y bien hecho. Compatible con el Expansion Pak, difícil, largo y variado. El mejor juego de carreras de N64... después de *V-Rally 99*.

TOP GEAR RALLY 2


92% 5
Proein ● 11.490 Ptas. ● Nº 28 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Exp. Pak

Brillante juego de carreras con manejo de arcade. Incluso tiene un generador de circuitos aleatorios.

TUROK Dinosaur Hunter


91% 4
Acclaim ● 4.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

A pesar del criticado abuso de la niebla, *Turok* sólo ha sido superado por *GoldenEye*..., y por *Turok 2*, claro. Un clásico.

TUROK 2: SEEDS OF EVIL



95% 4 — Acclaim ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Cont. Pak ● Nº 12

Tiros a porrillo, puzzles fantásticos, gráficos excepcionales, animación perfecta, modo de alta resolución con la expansión de memoria... Imprescindible.

TUROK RAGE WARS



93% 5 — Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Exp. Pak ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● Nº 25

La tercera entrega de *Turok* se presenta como un entretenidísimo *shoot 'em up* consagrado a los *deathmatch*.

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION



86% 4 — Acclaim ● 9.990 ● 1-4 ju. ● Exp. Pak ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● Nº 34

Tiene algunos momentos brillantes, niveles enormes y litros de salvajismo embotellado, pero acaba resultando un poco más aburrido que sus predecesores.

V-RALLY 99



94% 5 — Infogrames ● 7.490 ● 1-2 jugad. ● Rum. Pak ● Controller Pak ● Nº 12

El mejor juego de carreras de Nintendo 64, con mucha diferencia. Supera en todos los aspectos al resto de los juegos de carreras de N64.

WAVE RACE 64



90% 4 — Nintendo ● 5.990 ● 1-2 jugad. ● En Cart. ● Nº 1

Nuestras carreras acuáticas son la envidia de todas las consolas. ¡Hasta Konami lo ha clonado en versión arcade! No puede faltar en tu colección.

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP



93% 5 — Infogrames ● 9.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 23

Puede que tardes un poquito en pillarle el tranquillo, pero se trata de un ejemplar soberbio, con gráficos asombrosos y circuitos muy bien diseñados

WORMS ARMAGEDDON



85% 4 — Infogrames ● 8.995 ● 1-4 ju. ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● Nº 25

Una brillante conversión del original para PC, con un multijugador excelente y paisajes aleatorios.

WWF ATTITUDE



88% 4 — Acclaim ● 10.990 ● 1-4 ju. ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● Nº 22

Lo más parecido que encontrarás al verdadero wrestling en la N64. No te pierdas el modo crea-tu-jugador. Es para mondarse.

WWF NO MERCY



92% 5 — Proein ● 10.490 ● En cart. ● 1-4 ju. ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● Nº 37

Una gran mejora en las series de juegos de wrestling. Sin duda, la mejor elección.

WWF WARZONE



85% 4 — Acclaim ● 10.490 ● 1-4 jugad. ● Rum. Pak ● Controller Pak ● Nº 10

Un fantástico cartucho de *wrestling*. Gráficos que te dejarán helado y un control bestial, aunque el modo para un jugador llega a resultar monótono...

WWF WRESTLEMANIA 2000



90% 4 — Proein ● 11.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25

El mejor juego de lucha hasta la fecha. Jugable, completísimo y lleno de humor.

XENA: WARRIOR PRINCESS



85% 4 — Virgin ● Rumble Pak ● 1-4 jugad. ● Cont. Pak ● Nº 25

Beat 'em up para cuatro jugadores rápido y bonito, pero con durabilidad limitada.

YOSHI'S STORY



86% 5 — Nintendo ● 6.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart ● Nº 4

Fabuloso plataformas en 2-D, con toda la jugabilidad de los clásicos para NES y SNES y con... el mismo aspecto. Simpático, divertido y retro.

40 WINKS — 78% 3
GT ● 1-2 jugad. ● Nº 25

AERO FIGHTERS ASSAULT — 77% 1
Konami ● 1-2 jugad. ● Nº 4 ● 9.990

AIRBOARDER 64 — 77% 1
Spaco ● 1-2 jugad. ● Nº 13 ● 9.990

ALL STAR BASEBALL — 84% 3
Acclaim ● 1-4 jugad. ● Nº 9 ● 9.490

BAKU BOMBERMAN — 73% 1
Nintendo ● 1-4 jugad. ● Nº 1 ● 8.490

BEETLE ADVENTURE RACING — 77% 1
Konami ● 1-2 jugad. ● Nº 4 ● 9.990

BOMBERMAN HERO — 75% 1
Nintendo ● 1 jugad. ● Nº 11 ● 7.990

BUCK BUMBLE — 72% 2
Ubi Soft ● 1-2 jugad. ● Nº 11 ● 8.490

BUST A MOVE — 72% 2
Acclaim ● 1-2 jugad. ● Nº 7 ● 8.990

CASTLEVANIA 64 — 84% 4
Konami ● 1 jugad. ● Nº 17 ● 11.490 ptas.

CASTLEVANIA: LEGACY OF DARKNES — 75% 3
Konami ● 1 jugad. ● Nº 28 ● 11.990 ptas.

CHAMALEON TWIST — 70% 2
Infogrames ● 1-4 jugad. ● Nº 1 ● 4.990

CIBER TIGER — 73% 3
NSC/GT ● 1-2 jugad. ● Nº 11

CHOPPER ATTACK — 82% 3
EA ● 1 jugad. ● Nº 11 ● Nº 8.990

DAIKATANA — 69% 3
Proein ● 1-4 jugad. ● Nº 30

DARK RIFT — 81% 1
Vic Tokay ● 1-2 jug. ● Nº 1 ● 4.990 ptas.

DESTRUCTION DERBY 64 — 67% 3
NSC/GT ● 1-4 jugad. ● Nº 28 ●

DISNEY'S TARZAN — 45% 1
Proein ● 1 jugad. ● Nº 29

DUAL HEROES — 65% 0
Spacoi ● 1-2 jugad. ● Nº 7 ● 9.990

EARTHWORM JIM 3D — 78% 2
Virgin ● 8.990 ● 1 jugad. ● Nº 25

F1 POLE POSITION — 81% 1
Ubi Soft ● 1-4 jugad. ● Nº 1 ● 7.990

FLYING DRAGON — 78% 2
Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 18 ● 8.490

GLOVER — 83% 4
Hasbro ● 1 jugad. ● Nº 14 ● 6.990 ptas.

HEXEN — 69% 1
NSC/GTI ● 1-4 jugad. ● Nº 13 ● 5.490

HOLY MAGIC CENTURY — 72% 3
Konami ● 1 jugad. ● Nº 14 ● 11.990

HOT WHEELS — 68% 3
EA ● 1/2 jugad. ● Nº 26 ●

JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000 — 60% 2
Acclaim ● 1-4 jugad. ● Nº 29

KNOCKOUT KINGS — 82% 3
EA ● 1-2 jugad. ● Nº 25 ● 9.990 ptas.

MACE: THE DARK AGE — 81% 3
NSC ● 1-2 jugad. ● Nº 1 ● 10.990 ptas.

MAGICAL TETRIS CHALLENGE — 62% 2
Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 24 ● 9.990

MISSION IMPOSIBLE — 84% 3
Infogrames ● 1 jugad. ● Nº 10 ● 7.490 ptas.

MONSTER TRUCK MADNESS — 71% 2
Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 23 ● 10.490

MORTAL KOMBAT 4 — 84% 4
NSC/GT ● 1-2 jugad. ● Nº 11 ● 10.990 ptas.

MULTI RACING CHAMPIONSHIP — 71% 1
Infogrames ● 1-2 jugad. ● Nº 1 ● 13.490

NBA HANGTIME — 75% 1
Acclaim ● 1-4 jugad. ● 9.490

NBA JAM'99 — 83% 4
Acclaim ● 1-4 jugad. ● 9.490

NBA LIFE '99 — 64% 2
EA ● 1-4 jugad. ● Nº 14 ● 8.990 ● Nº 5

NBA LIFE 2000 — 70% 3
EA ● 1-4 jugad. ● Nº 27 ●

NBA PRO'98 — 82% 2
Konami ● 1-4 jugad. ● Nº 5 ● 4.990 ptas.

NHL BREAKAWAY'98 — 84% 3
Acclaim ● 1-4 jugad. ● Nº 4 ● 8.990 ptas.

OLIMPIC HOCKEY 98 — 84% 1
NSC/GTI ● 1-4 jugad. ● Nº 8 ● 3.990 ptas.

QUAKE 64 — 79% 3
NSC/GTI ● 1-2 jugad. ● Nº 8 ● 3.990 ptas.

RAT ATTACK — 70% 3
Proein ● 1-4 jugad. ● Nº 26 ●

RE-VOLT — 73% 3
Acclaim ● 1-4 jugad. ● Nº 22 ● 9.990

RAKUGA KIDS — 80% 4
Konami ● 12.490 ● 1-2 jugad. ● Nº 14

ROAD RASH 64 — 69% 3
Proein ● 1-4 jugad. ● Nº 26 ●

ROBOTRON 64 — 80% 2
NSC/GTI ● 11.990 ● 1-2 jugad. ● Nº 9

RUGRATS: TREASURE HUNT — 69% 1
Proein ● 1-4 jugad. ● Nº 23 ●

SCARS — 79% 3
Ubi Soft ● 1-4 jug. ● Nº 13 ● 11.990 ptas.

SPACESTATION SILICON VALLEY — 83% 3
TAKE 2 ● 1 jugad. ● Nº 13 ● 9.490 ptas.

STARSHOT: SPACE CIRCUS FOREVER — 78% 2
Infogrames ● 1 jugad. ● Nº 13 ● 6.990 ptas.

SUPERCROSS 2000 — 76% 2
EA ● 1-2 jugad. ● Nº 28 ● 9.990 ptas.

TETRISPHERE — 73% 3
Nintendo ● 1-2 jugad. ● Nº 4 ● 6.990 ptas.

TONIC TROUBLE — 80% 3
Ubi Soft ● 9.995 ● 1 jugad. ● Nº 23

TOP GEAR HYPERBIKE — 66% 3
Kemco/Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 33

TOP GEAR RALLY — 86% 4
Spaco ● 1-2 jugad. ● Nº 1 ● 8.990 ptas.

TOY STORY — 77% 3
Proein ● 1 jugad. ● Nº 26 ●

TWISTED EDGE SNOWBOARDING — 65% 2
Kemko ● 1/2 jugad. ● Nº 19 ● 10.990

VIGILANTE 8 — 63% 3
Proein ● 1-4 jugad. ● Nº 29

VIRTUAL POOL 64 — 77% 4
Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 18 ● 10.490 ptas.

WAYNE GRETZKY'S HOCKEY — 75% 3
NSC/GTI ● 1-2 jugad. ● 8.990 ptas.

WCW MAYHEM — 78% 3
EA ● 1-4 jugad. ● Nº 28

WCW VS NWO — 82% 3
Konami ● 1-4 jugad. ● Nº 6 ● Nº 8.990

WETRIX — 81% 3
Infogrames ● 1-2 jugad. ● Nº 6 ● 4.990

DE TIROS LARGOS



¡SUSCRÍBETE! A MAGAZINE 64

Y PARTICIPA EN EL SORTEO DE 5 CARTUCHOS DE

THE WORLD IS NOT ENOUGH

Ganadores de 1 Cartucho Tony Hawk's Pro Skater
Andrés Marín (Lugo)
Adán Mesa (Burgos)
José Cañas (Alicante)
Elena Riquelme (Valencia)
Jorge Vidal (Castellón)





Sorteo el 19 de abril de 2001
(Los cupones recibidos después de esa fecha participarán en la promoción de suscripción de nuestro próximo número.)

Deseo suscribirme a *Magazine* 64 por un año (12 números) al precio especial de 3.570 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente.
Europa: 7.995 ptas. Resto del mundo: 11.595 ptas. (vía aérea)

Nombre y apellidos: ....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono: ....
Forma de pago:
❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.
❑ Tarjeta de crédito.
❑ VISA (16 dígitos) ❑ American Express (15 dígitos)
N.° ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: .... N.°: ....
Población: .... C.P.: .... Provincia: ....

N.° ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
(clave del banco) (clave y nº de control de la sucursal) (Nº de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....
Ruego a Uds. Se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A:

Firma del titular:

......................., a .... de .... de 200 .....
(población) (fecha) (mes) (año)

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63



GUÍA DE COMPRAS 

GAME OVER

ESPECIALISTAS EN DRAGON BALL Z Y GT

- VIDEO JUEGOS, CONSOLAS, CROMOS
- NINTENDO
- PLAYSTATION
- SUPER NINTENDO
- NEO GEO CD Y CARTUCHO
- PC ENGINE
- GAME BOY
- DRAGON BALL FINAL BOUT P/S
- METAL GEAR SOLID P/S
- VIDEO JUEGOS DE ROL (RPG)
- MERCADO DE SEGUNDA MANO
- ACCESORIOS PARA CONSOLAS
- ENVIOS A TODA ESPAÑA

C/Teodora Lamadrid, 52-60 08022 Barcelona Tel y Fax: 93/418 59 60 (junto plaza Bonanova)

BARCELONA



PLAYSTATION-NINTENDO 64
GAME BOY COLOR-JUEGOS PC

Venta y alquiler de juegos
Juegos PC para adultos
Venta y alquiler de consolas
Alquiler de ordenador-Pistas y Trucos
Horario: de 10.00 a 14.00 horas
y de 17.00 a 20.00 horas
ABIERTO LOS SÁBADOS
(Lunes mañana cerrado)

C/Aribau 26 local-08011 BCN.
T.: 93 453 97 68 - F.: 93 451 54 22

Si está interesado en anunciarse en esta sección, sólo tiene que llamar a los siguientes teléfonos

Madrid 91 417 04 83
Barcelona 93 254 12 50



El Vespertino de Ciudad Reloj

LAS NOTICIAS QUE IMPORTAN

Dotour se decide

El alcalde de cabeza triangular y eterna cadena de oro, llega por fin a una decisión

● **DECISIVO:** Puede que las decisiones que toma el genial Dotour parezcan coser y cantar, pero lo cierto es que conllevan una gran responsabilidad.

Demostrando un APLOMO y un valor sin igual, el alcalde de de Ciudad Reloj ha despejado por fin todas las dudas que habían surgido a raíz del próximo Carnaval del Tiempo.

Tanto Mutoh, Organizador del Carnaval, como Viscen, Capitán de la Guardia, esperaban desde hace tiempo con anhelo la resolución del alcalde ante el poco halagüeño informe llegado desde el Observatorio, según el cual la luna mostraba un semblante malvado y se dirigía a toda velocidad hacia la tierra con intenciones nada pacíficas. Estamos encantados de poner en conocimiento de los habitantes que tal decisión (continúa en pág. 3).



● **CONDENADOS:** Llevar un sombrero como éste no te salvará.

Desaparecido

● **CARACOL:** La chica de las orejas puntiagudas presenta un cuadro depresivo por culpa de su lentitud.

El futuro esposo de la reputada trabajadora de la Posada del Puchero, Anju, ha desaparecido de forma misteriosa. "Los rumores que aseguran que la desaparición de Kafei se debe a su inminente casorio con una chica que no es capaz de correr más rápido que un caracol no deberían gozar de crédito alguno. ¿No ven que nos están haciendo mucho daño?".

Haragán en el Lavadero

Un joven misterioso ha sido visto varias veces en los alrededores del Lavadero de Ciudad Reloj.

Los testigos lo describen como un joven de pelo lila que lleva una máscara de Pikac..., esto...., de Keaton. Acudimos al lugar de los hechos para recabar más información, pero nada más vernos el muy ladino se escabulló por la puerta. Semejantes desaires de una juventud cada vez menos respetuosa no deberían permanecer impunes.

El Vespertino de Ciudad Reloj EDITORIAL

¿Cómo no vamos a estar aterrados ante las inquietantes historias que se explican de la luna? Basta con echar un vistazo hacia el cielo para corroborar que estamos todos condenados. Sin embargo, ciudadanos, no tenéis nada que temer, ya que vuestro amado Vespertino ha desarrollado un plan infalible para sobrevivir a la inminente colisión lunar. ¡Tres hurras por el Vespertino! Lo único que tenéis que hacer es colocar vuestra puntiaguda cabeza entre las piernas y empezar a rezar (continúa en pág. 17)

¡No se fíen!

Algunos conciudadanos de pro nos informan que han avistado a otro sospechoso solitario, en este caso en los alrededores de la Torre del Reloj.

Evidentemente, se trata de un forastero, pues carga una mochila abultada. Además, parece que gusta de convencer a los jóvenes para que hagan su voluntad. La policía mantiene una estrecha vigilancia sobre este sujeto.

El Capitán de la Guardia, una persona de talante razonable y atemperado, perdió ayer los nervios, preocupado ante los posibles horrores que puede ocultar el forastero en su sospechosa mochila. La preocupación de nuestro prohombre a raíz del evidente interés del tipejo por los disfraces es patente. ¡Mucho cuidado, conciudadanos!

¡Indeseables!

El tradicional festival atrae a criaturas inesperadas a la calle principal

Un importante número de forasteros parecen haber sido avistados en nuestra capital durante las fiestas del Carnaval.

Malezas Deku, Gorons, Zora y algunos mocosos han estado campando a sus anchas por la ciudad. Su estrategia ha consistido en hablar con el público en general para, acto seguido, salir por piernas hacia sus casas. Este comportamiento denota claros síntomas de (continúa en pág. 7).

● **MISTERIO:** Forasteros como este niño han sido avistados en la plaza principal del pueblo.

EXCLUSIVA: ¡No se pierdan el seguimiento de todos los detalles de la boda de Kafei y Anju en la página 7! ¡Programa del Carnaval en la página 13!



Este cupón puede salvar una vida. O contribuir a ello. Tu donativo ofrecerá esperanza a los enfermos de leucemia. Ayúdanos a salvar vidas.

Nombre y apellidos: ______ NIF: ______

Domicilio: ______ Núm: ______ Piso: ______ Puerta: ______

Código Postal: ______ Localidad: ______

Provincia: ______ Teléfono: ______ e-mail: ______

Sí, ☐ **Deseo ser amigo de la Fundación**

Sí, ☐ **Deseo recibir más información de la Fundación**

Deseo colaborar en la lucha contra la leucemia con el siguiente donativo:

☐ ____ptas./____euro ☐ 1.500 ptas./ 9 euro ☐ 4.000 ptas./ 24 euro ☐ 8.000 ptas./ 48 euro ☐ 15.000 ptas./ 90 euro

☐ Cada mes ☐ Cada trimestre ☐ Cada semestre ☐ Cada año ☐ Aportación única

Tipo de donación:

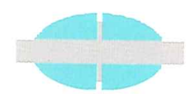
☐ Donativo con cargo a mi tarjeta: ☐ VISA ☐ ______

Número: ______ Fecha de caducidad ____/____

☐ Domiciliación bancaria. Código cuenta: ☐☐☐☐ / ☐☐☐☐ / ☐☐ / ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ______

Firma

Recorte y envíe a: Fundación Internacional Josep Carreras, Muntaner 383. 08021 Barcelona. Si lo prefiere. puede enviarlo por fax al 93 201 05 88.
Los donativos a la Fundació Carreras son desgravables en el I.R.P.F. o en el impuesto de sociedades. Núm. Cuenta Bancaria: 0049 0329 76 291 05555 57



FUNDACIÓN INTERNACIONAL
JOSEP CARRERAS
PARA LA LUCHA CONTRA LA LEUCEMIA

c/ Muntaner 383, 2º 2ª . 08021 Barcelona. ☎ 93 414 55 66 - Fax 93 201 05 88

La Fundación Josep Carreras agradece la publicación gratuita de este anuncio

Expertos en Informática y Videojuegos



www.centromail.es



NINTENDO 64 — 14.990



NINTENDO 64 PIKACHU — ~~20.990~~ 19.990

THE LEGEND OF ZELDA 2: MAJORA´S MASK — ~~12.990~~ 12.490

CABLE RF — 2.990



MANDO DE CONTROL — 4.990
CLEAR PURPLE, NEGRO, VERDE, AMARILLO, AZUL, ROJO

MEMORY EXPANSION PAK — 4.990

MEMORY PAK — 2.990



RUMBLE PAK — 3.490



TRANSFER PAK — 2.990



007 EL MUNDO NUNCA ES S. — ~~9.990~~ 9.490



DONALD COUAC AT. — ~~9.995~~ 9.495



DONKEY K. 64 + MEMORY — ~~12.990~~ 12.490



MARIO PARTY 2 — ~~9.990~~ 9.490

MARIO TENNIS — ~~9.990~~ 9.490



MICKEY´S SPEEDWAY USA — ~~12.990~~ 12.490



MICRO MACHINES 64 T. — 4.990



PERFECT DARK — ~~10.990~~ 10.490



POKÉMON PUZZLE LEAGUE — ~~12.990~~ 12.490

POKÉMON SNAP — ~~10.990~~ 10.490



POKÉMON STADIUM + T. PAK — ~~12.990~~ 12.490



POWER R.: L.S.RESCUE — ~~10.990~~ 10.490





QUAKE 64 — 3.690



S. FRANCISCO RUSH 2049 — ~~10.990~~ 10.490

TOM & JERRY: FIST OF F. — ~~9.995~~ 9.495



GAME BOY COLOR



~~12.990~~ 12.490

ADAPTADOR CORRIENTE C. MAIL — 990

CABLE CONEXIÓN Centro MAIL — 1.190



LUPA + LUZ Centro MAIL — 990



MALETÍN DE VIAJE Centro MAIL — 1.590

102 DALMATAS C. AL RESCATE — ~~6.490~~ 5.990

BATMAN OF THE FUTURE: RETURN OF JOKER — ~~5.990~~ 5.490



DEADLY SKIES — ~~5.990~~ 5.490



DINOSAUR´US — ~~5.990~~ 5.490



DINOSAUR — ~~5.995~~ 5.490



DISNEY PIXAR´S BUZZLIGHTYEAR — ~~6.490~~ 5.990

DONKEY KONG COUNTRY — ~~6.990~~ 6.490

GIFT — ~~6.490~~ 5.990



MARIO TENNIS — ~~5.990~~ 5.490



MERLIN — ~~5.990~~ 5.490



METAL GEAR SOLID — ~~5.990~~ 5.490



PERFECT DARK — ~~6.990~~ 6.490



POKÉMON AMARILLO — ~~5.990~~ 5.490



POKÉMON PINBALL — ~~5.990~~ 5.490

POKÉMON TRADING CARD — ~~6.490~~ 5.990



POCKET SOCCER — ~~5.990~~ 5.490



POWER RANGERS LIGHT SPEED — ~~6.490~~ 5.990



RAINBOW SIX — ~~5.990~~ 5.490



THE LION KING SIMBA´S M. ADVENTURE — ~~6.490~~ 5.990



THE GRINCH — ~~5.990~~ 5.490



THE LITTLE MERMAID II: PINBALL FRENZY — ~~5.990~~ 5.490







THE MUMMY — ~~5.990~~ 5.490



Ofertas válidas hasta fin de existencias del 1 al 31 de marzo

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciudad Asunción, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sal. 2 ✆937 192 097
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
• C.C La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 ✆ 976 536 156
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271



